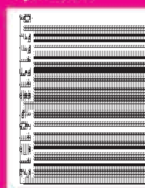
JOKER

236
MAREC
2013

6,90 €



PLAYSTATION 4 OZNANJEN

CRYSIS 3

NITRO CIRCUS

GOD OF WAR: ASCENSION

NI NO KUNI

KUKALNIK SONY HMZ-T2

EVEL KNIEVEL

ASTERIX

METAL GEAR SOLID: REVENGEANCE

GOPRO HERO3

PAPER MARIO: STICKER STAR

BIOMETRIKA

AKTUALNE TV-SERIJE

TOMB RAIDER


Disney
MOGOČNI
OZ
DISNEY PREDSTAVLJA ROTH FILMS PRODUKCIJO V SODELOVANJU S CURTIS-DONEN PRODUCTIONS JAMES FRANCO "MOGOČNI OZ"
MILA KUNIS RACHEL WEISZ MICHELLE WILLIAMS ZACH BRAFF BILL COBBS JOEY KING TONY COX VIZUALNI UČINKI SONY IMAGEWORKS INC.
VODJA VIZUALNIH UČINKOV SCOTT STOKDYK GLASBA DANNY ELFMAN KOSTUMI GARY JONES MICHAEL KUTSCHE MONTAŽA BOB MURAWSKI, A.C.E.
SCENOGRAFIJA ROBERT STROMBERG FOTOGRAFIJA PETER DEMING, ASC IZVRŠNI PRODUCENTI GRANT CURTIS PALAK PATEL PHILIP STEUER JOSH DONEN
PRODUCENT JOE ROTH PO KNJIGI L.FRANKA BAUMA SCENARIJ MITCHELL KAPNER IN DAVID LINDSAY-ABAIRE REŽIJA SAM RAIMI
CENEX
V KINU OD 07. MARCA
TUDI V DIGITAL 3D
www.cenex.si
Disney

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 236
marec 2013
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo,
Navi, Sneti, Quattro, Šerlok
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. In naj tako ostane, mamu jim! DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Največje oznanilo preteklega meseca je bila pompozna Sonyjeva najava naslednje igralne postaje. Ta bo posedovala fejst močan drob in namerava igralsko izkušnjo dvigniti še za stopničko više. Microsoft sličen lasten dogodek bojda načrtuje za april.

IGROVJE, KONZOLEC

Crysis 3	34	Skyrim: Dragonborn	52	Sing Party	70
Tomb Raider	38	God of War: Ascension	62	Skulls of The Shogun	71
Descent	42	Metal Gear Solid: Revengeance	66	Ni No Kuni	73
Mali opisi za PC	51			Paper Mario: Sticker Star	75

LEPI ČLANKI

Leteči cirkus Travisa Pastrane *Ponavljamo naslove in tematike? Podobnost je le naključna.* 16
Drznik *Zapis o nekom iz nekega drugega časa, ki si je upal vse in je za to plačal ceno v kosteh.* 20
Evolucija večigralskih aren *Špil DotA je spočel nišno, a priljubljeno in vpogleda vredno zvrst.* 28
Biometrika *Vedež o tem, kako bo Google kmalu poznal naše prstne in očesne vzorce.* 54
Personalni gledalnik HMZ-T2 *Sonyjevo čudo, ki paše na glavo kot facehugger.* 58
Mini testisi *Pozkusili smo dva Filipzovih radijov za ajfon. Dobar glazbo igrajo oboje dvoje.* 59
Petje izven tuša *Ob izidu novih karaok za wii u se ozremo, kaj se dogaja s tem področjem.* 68
Kremeniti Kelti *Zgodovinopis o zajebanem keltskem plemenu, ki loka čisto posebno šmarnico.* 76
Zvitek junaštva *Zeldinih zapisov se radujejo ljubitelji in bojijo vlomilci, saj teža drobi kosti.* 78
Nanizane nizike *Nevrotične babe, cinični geeki, KGBjevi vohuni, vesoljske bitke in kozlovske sodbe.* 80

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak	5	Jokerplov	87
Uma Turban	32	Kražka	88
Slikosuk	85	Štorija	89
Japanka	86	Crtič deluks	90

20 VRSTIC

Prevajalstvo je moje drugo omiljeno področje in se zanj dosti zanimam. Tolikanj bolj sem se zato zabaval ob zgodbi, ki se tiče tako prevajanja kot iger in mi je začuda prišla na uho šele pred kratkim. 'Začuda' zato, ker se tiče špila, ki ga nažigam od vsega začetka.
Pripetilo se je namreč pleistocenskega leta 1991, da so v angleško verzijo Street Fighterja 2 dali vrstico dialoga, ki je pravila takole: "You must defeat Sheng Long to stand a chance" – "Če bi rad uspel, moraš poraziti Sheng Longa." Jaz in mnogi drugi smo se tedaj spraševali, kdo zaboga je Sheng Long, kajti v igri ga razen te omembe sploh ni bilo. Ne kot igralnega lika, ne kot šefa ali človeka v zgodbi. Ampak kaj smo pa mi vedeli?
Hja, očitno več kot Capcom. Njegovi prevajalci niso bili baš podkovani, saj so ustrelili kapitalnega kozla. V izvirni japonščini Ryu izvaja specialni udarec shoryuken, kar glede na pismenke 昇龍拳 pomeni 'dvigajočo se zmajevo pest'. Zaradi tega se misel dejansko glasi takole: "Če ne moreš premagati dvigajoče se zmajeve pesti, ne boš zmagal!" V latiniziranem zapisu je 'sho ryu' postal 'sheng long', nakar je dotični besedi nek šalabajzer vtaknil v špil kot ime. Tako daleč je šla pomota, da je priročnik za SNESovo inačico omenjal "učitelja Sheng Longa", ki da uri Ryuja in Kena. Šele kasneje, v SSF2 Turbu, so na to mesto postavili mišičnjaškega starca Goukena.
Kakorkoli, ljudje so noreli, ko so skušali z vsakovrstnimi zvijačami in kodami najti tajinstvenega Long Donga, ee, Sheng Longa. Revija Electronic Gaming Monthly je dvaindevetdesetega to izkoristila in spodrsljaj uporabila za prvoaprilsko šalo. Objavili so komplicirana navodila, kako priti do Longa, ki seveda niso učinkovala. Kar pa v dobi brez interneta tisočem ni preprečilo, da si ne bi zlomili prstov in doživeli vrsto hercšlusov. Šele koncem tistega leta so povedali, da je šlo za potegavščino. Se spomnim, da nad njo nisem bil pretirano navdušen. No, pa imaš dobro geekovsko štorijo za ob pijački ... **Sneti**

PODPORNIKI

Avtera	59	Dnevi robotike	57	Sega	10	TS Media	91
Cenex	3	Mladinska knjiga	51	Sisplet	25	Telekom	92
Colby	19	Red Bull	2	SCEE	26	Wiz	31

Izmučena, ranjena in umazana je Lara na naslovnici. Ampak ima v roki cepin. Lila ne bo samo menstrualna kri!

Pričetek podjetnišva terja poslovni načrt. Če se podajaš v posel sam in z minimalnim vložkom, je dovolj, če daš na papir par številk in se prepričaš v pozitivno bilanco. A v primeru, da imaš le zamisel, ne pa tudi denarja oziroma možnosti za uresničitev, je poslovni plan resna študija. Še tako izvirna in prebojna ideja ter moralna podpora pivskih kolegov nista dovolj, ko najemaš petmestne kredite. Morebitnih vlagateljev se ravno tako ne da prepričati le z zasanjanim leporečenjem. Treba je konkretno razmisliti o izdelku oziroma storitvi, analizirati trg, oceniti tveganje in izdelati dolgoročni finančni načrt. Pa še takrat gre lahko marsikaj narobe, saj so poslovne vode nepredvidljive in skrivajo prenekatero čer, ki se je poprej sploh zavedal nisi.

Do nedavnega so bile mnoge zanimivosti, kulturna dela in izumi v kali zatrti, saj niso naleteli na investitorski ali bančniški posluh. Naivne, neizkušene inovatorje so velike firme prinašale naokrog in neuveljavljeni glasbeniki, striparji, igrotvorci ter pisatelji so zaman trkali na vrata založb. Ali so se bili proti svoji volji primorani podrediti kravatarskim zahtevam. Zadnje čase pa se za take primere uveljavlja frišen poslovni model, imenovan množično financiranje – *crowd funding*. Gre za sila enostaven koncept, pri katerem pobudnik svojo idejo karseda privlačno predoči javnosti, nakar fehta za podporo, ki mu omogoči zagon. To ni iskanje marketinških pokroviteljev s strani velikih podjetij, ki hočejo nekaj v zameno, marveč prošnja za manjše donacije tisočih posameznikov, ki se jim zdi zadeva posrečena in jo s podporo pravzaprav prednaročijo.

Sopomenka za tovrsten način pridobivanja sredstev je Kickstarter, ki se dandanes redno omenja v svetu samostojnih zabavnih projektov. Čeprav je v trženju neodvisnih ustvarjalcev dotična spletna stran naredila pravo revolucijo, temeljna zamisel ni njihova. Ameriško zgodovinopisje navaja, da so Njujorčani koncem devetnajstega stoletja po enaki poti zbirali dolarje za podstavek Kipa svobode. Nekaj bogatejših Angelinov pa je leta 1978 iz lastnih žepov obnovilo znak Hollywood. Crowd funding je bil takisto stalna praksa v SFRJ, le da se mu je tedi reklo samoprispevki. Naši starši bodo znali povedati, kako je v nekem drugem času in v neki drugi državi za izgradnjo zdravstvenih domov, šol in drugih javnih ustanov plačevalo prebivalstvo. Tudi sedaj se na enak način kupi marsikateri medicinski inštrument, le s to razliko, da včasih denarja dejansko ni bilo, danes pa prepogosto skrivnostno ponikne.

Da ljudstvo financira postavke, ki bi morali biti zagotovljene po drugačnih poteh, je kajpakda nesprejemljivo. Zato tak sistem kupovanja ali gradenj osnovnega družbenega inventarja, najsi gre za inkubator ali knjižnico, ni sprejemljiv. To je le potuha za nesposobne in lopovske vladarje, ki za nameček postavlja pod vprašaj smiselnost davkov. Sličen pomislek pa imam prav tako zoper Kickstarter, ki ni tako pravičniški, kot se kaže na prvi pogled, in ga nekateri že izrabljajo, da ne rečem zlorabljajo.

Zagotovo se je številnim začetniškim kreativcem, industrijskim oblikovalcem in programerjem portal izkazal za odlično odskočno desko oziroma edino možnost, da so izgotovili in splovili svoj pionirski izdelek. Lepo, da je nadobudni kitarist nabral želenih tisoč dolarjev za izdajo CDja. Enako privoščim ilustratorki za prvo otroško knjižico, fotografu za album in še mnogim podobno iskrenim ter skromnim posameznikom. A vprašljivi so že raznorazni, v osnovi manjši umetniški ali uporabniški izdelki, ki so uspeli preseči izklicno vsoto celo za dvajsetkrat. Kickstarter namreč novačenja ob dosegu kvote ne prekine, zato so nekateri grafični romani, zgoščenke, japanske ilustracije, slikanice in celo ponatis stripa prišli do visokih šestmestnih zneskov. To pa ima kaj malo veze z zagonom posla in solidarnostjo množic, marveč je kratkomalo dobitek na lotu. Absolutni rekorder je igrica Bones. Avtorji so upali na 30 jurjev, nakar so nabrali tri milijone in pol! Nihče me ne bo prepričal, da bodo s tem denarjem delali gospodarno in da bo špil zaradi tega stokrat obilnejši.

Drugi problem je nebroj visokoletečih in profesionalnih predstavitev od obstoječih podjetij, ki prevečkrat zasenčijo poštene apele malega človeka. Po pol minute naključnega klikanja po Kickstarterju naletiš na ducate korporativnih zamisli v slogu idealnih srajc, revolucionarnih denarnic in vsenamenskih podstavkov za iphone, ki so pokasirali milijon in več dolarjev! Vsak poslovnež bi bil hvaležen za velikansko finančno injekcijo na lepe oči, s katero pošlješ na trg produkt, izdatno opremiš delavnico, pa še lastno bajto.

Veliko tovrstnih fehtarjev je na nam ljubem področju, torej v razdelku iger. Samoumevno je, da se za pozornost in zelence potegujejo mladi programerji s prizemljenimi načrti. A velika imena branže, kakršna so Peter Molyneux, Richard Garriott, Brian Fargo in Tim Schaffer, po mojem nimajo v tej druščini kaj iskati. Saj jih imamo radi in se veselimo njihovih iger, vendar portal, kot pove njegovo ime, rabi za start-up, ne za vbogajme starostam, ki bi se radi na plečih nostalgije z najmanjšim vložkom potegnili iz naftalina. Nekateri, recimo InExile, objavijo celo le idejo, brez ene same slikice, pa že letijo milijoni na kup.

Tozadevno najbolj nezaslišana je prisotnost Obsidiana, 135-glave skupine, med katerimi je mnogo veteranov in ki je v svojem desetletnem obstoju razvila že marsikatero uspešnico. Za frpjko Project Eternity so znovačili štiri milijone od sprva hotenega enega, pri čemer so licemersko sproti nizali obljube, kaj vse bodo še vključili za vsakega dodatnega četrt milijona. Nič ne dvomim, da bo špil naposled dober. Ampak čemu niso šli ob veri v uspeh v banko? Oziroma razvezali lastnih mošenj?

Še večji nateg se mi zdi Leisure Suit Larry: Reloaded. Kar 655.000 dolarjev so Larryjev fotr Al Lowe in banda napaberkovali za špil, ki bo zgolj (že druga) predelava izvirnika. Za prerisanje petindvajsetih lokacij in snemanje glasov, kar fani naredijo sami in zastonj, je to vnebovpijoča bogatija. Od lanskega maja, ko so dobili gotovino, niso pokazali niti ene nove sličice, niti izdelali spletne strani.

Od prijavitelja se sicer terja moralna odgovornost in kao moraš ob neizpolnitvi obljub denar refundirati. Toda kot kaže praksa, je praksa drugačna. Kickstarter si umije roke, naivneži pa gredo lahko v zasebno tožbo. Eden takih primerov so snemalna očala ZionEyez HD. Od vplačanih 344.000 dolarjev so podporniki videli le lepe slikice 'podjetnikov' na rajskih plažah. Hudih pravnih varoval Kickstarter nima in ker pobira pet odstotkov, jim ni v interesu omejiti ne prijav, ne nabirk. Tudi to, da edinole Američan in Britanec lahko vpišeta projekt, denar pa prispeva vsakdo, se jim ne zdi baš sporno. Če bi dali več omejitev, se skozi Kickstarter ne bi obrnilo pol milijarde dolarjev.

Skratka, Čelužnik in Otočan po novem ne potrebujeta več poslovnega načrta, ubadanja s krediti, razmišljanja o marketingu, iskanja distribucijskih kanalov in prepričevanja vlagateljev, ki za nameček terjajo zase delež lastništva. Nič več neprespanih noči, stresa in skrivanja pred upniki. Ob izvirni ideji zadostuje reklamni filmček in nekaj besedila, ki v eni potezi preveri trg, pridobi nepovratna, lahko celo neobdavčena sredstva za razvoj in zagotovi uvodno prodajno količino. Za nameček moreta eksperimentalno prijaviti, kolikor zamisli se jima pač utrne. Vpisi so zastonj in količina poveča verjetnost dobitka. Pri tem obstaja znatna možnost, da bosta ne le brezskrbno zagnala posel in splovila izdelek, marveč enostavno obogatela.

Ne zabavljam zavoljo nepriviščljivosti, dasi bi se tudi nam dopadlo, ako bi za svojo ustvarjalnost dobili tovrstne donacije, ne da komaj zvežemo en mesec z drugim. Kritičen sem zato, ker se poslanstvo človekoljubnega crowd fundinga na tak način izkrivlja. Smetano donacij poberejo projekti, ki bi morali biti financirani drugače oziroma so pretirano podprti, marsikateri, ki bi si zaslužil podporo, pa je spregledan. Nekdo bo sicer rekel, da ga ne briga, kdo in koliko zasluži, važno da bo iz tega izšel dober artikel. A to je kratkovidno razmišljanje. Kickstarter je fenomen, ki ne bo trajal večno, vsaj ne s tako rastjo. Mehurček se bo slejkoprej razpočil in če se bo poslovni model izkoriščal, se bo to zgodilo toliko prej. Znova bodo na suhem ostali mali ljudje.

Zatorej menim, da so odgovorne tudi množice, ki ne bi smele na prvo žogo namenjati podpore čisto vsemu. Tu gre vendarle za solidarnost, ne za štacuno oziroma prednaročila. Drugače bodo na Kickstarter kmalu vpisani še Call od Duty, Disney in Metallica!

David Tomšič



Predigra

O playstationu 4 Snetija sprašujejo zlasti dvoje: "Kako bo zgledal?" in "A bo ful dober?" Sonyjev dogodek Playstation Meeting 2013, ki se je 20. februarja odvil v New Yorku in ga je po spletu gledalo pol milijona ljudi, na prvo vprašanje ni dal odgovora. K drugemu pa je namignil.

Predstavljena četrta igralna postaja se ne bo imenovala orbis, kakor se je glasilo njeno razvojno ime, niti se Sony ni zgledoval po Applu in odstranil cifre. Ime PS4 je pričakovano in logotip v skladu s smernicami. Kaj pa zunanjost? Ne vemo, saj je niso pokazali niti koščka. Takisto niso povedali, kdaj bo sistem na voljo. Za Ameriko okvirno navajajo letošnje zimske praznike, a ne rečejo, če to velja za ves svet ali pa bo konzola v Evropi zamudila do pomladi 2014, kot je trojka. In nenazadnje je cena daleč od uradno določene. Čeprav je verjetna med 350 in 450 evri, kljub nekaterim štacunskim prednaročilom ni potrjena. Dobro mešajo drek trgovci.

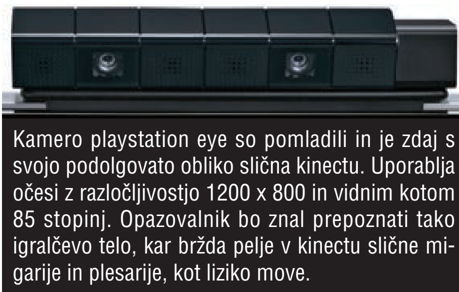


Novi igralni plošček dual shock 4 je dokaj klasične oblike. Zaznaval bo premike, na prednji strani bo imel dotikabilno ploščico (zadaj ne), na vrhnji strani pa podolgovato svetilko, ki bo rabila za informacije iz iger ter za sporazumevanje s kamero PS eye.

A bo PS4 ful dober?

Hja, moči bo imel konkretno zalogo. Sony so izučile preglavice s PS3, katerega posebni procesor cell je težko programirati. PS4 bo uporabljal normalno pecejaško arhitekturo z osemjedrnim procesorjem AMD jaguar in grafično 'kartico', ki je iz prav tako AMDjeve družine radeon. Naveza nudi obilico sile za paralelno obdelovanje podatkov.

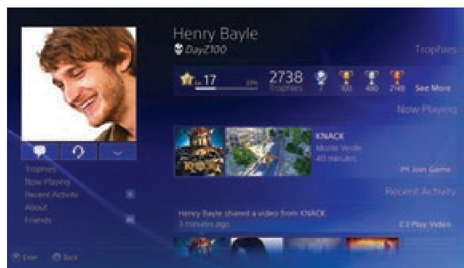
Demonstriralo jo je več osebkov. Kot prvi Quantumov David Cage, ki je kazal lušten umetni obraz, risan v realnem času, in nato ata Street Fighterja 4 Yoshinori Ono, ki je predstavljal Capcomov pogon Pantha Rei ('vse teče'). Na njem delajo srednjeveško frpjsko pobijalnico z delovnim nazivom Deep Down, ki je videti kot Dragon's Dogma 2. Zmaji so bili fini in njihov ogenj razbeljen. Ubisoftova odprtosvetovna akcijada Watch Dogs pa je navdušila z obilico učinkov na ravni svetlobe in prašnih delcev. Izšla bo tudi za PS3 in X360, a bo na next-genu (in PCju) impresivnejša. Upamo, da ne le grafično, marveč tudi, kar se tiče sveta in umetne pameti.



Kamero playstation eye so pomladili in je zdaj s svojo podolgovato obliko slična kinectu. Uporablja očesi z razločljivostjo 1200 x 800 in vidnim kotom 85 stopinj. Opazovalnik bo znal prepoznati tako igralčevo telo, kar bržda pelje v kinectu slične migarije in plesarije, kot liziko move.

Sony je potrdil, da bo PS4 vrtel video v ločljivosti 4K, da pa špili v njej ne bodo tekli. Če bomo igro vlekli iz internetne trgovine, jo bo moč pognati kmalu po začetku procesa, ostanek bo prispel v ozadju. Naprava bo stalno vključena in priključena na linijo in moč jo bo poslati v spanje, iz katerega se bo zbujala nemudoma. Pika na i je nič manj kot 8 gigabajtov hitrega pomnilnika GDDR5, kar kaže, da nočejo pasti v isto luknjo kot s PS3, ki ima razkosanih 512 MB in s tem občasne težave z grafično gladkostjo. Pogon bluray in trdi disk sta samoumevna, ne bo pa strojne združljivosti za nazaj. S PS4 ne bo moč povezati starih ploščkov dual shock 3 oziroma sixaxis, niti vanj plodno vtikati diskov za trojko.

Ima pa Sony v tem pogledu v varžetu zanimivost, kajti špile za PS3, PS2 in PS1 naj bi bilo sčasoma moč pretakati iz oblaka v že izračunani obliki. Za to kani skrbeti spletni servis Gaikai, ki ga je Sony lani kupil za 300 milijonov evrov. Tudi drugače bo povezava z internetom zaželena. Resda so zagotovili, da bo moč sistem uporabljati, brez da bi bili povezani v splet, in da ne bodo omejevali rabljenih iger. Toda priklopljena izkušnja bo kompletnejša. Z njo bo intimno povezan novi gumb 'share' na dual shocku 4. Knof bo omogočil shranjevanje slik in videa iz špilov med igranjem, kar bo nato moč instantno deliti z virtualno srenjo, med drugim prek Facebooka.



Novi vmesnik je videti sličen trenutnemu PS Storu. Playstation Network pa naj bi bil tako izpopolnjen, da bo moč igranje v živo komentirati, si gledati čez navidezna ramena in celo prepustiti nadzor oddaljenemu človeku! Sorodna je možnost igranja obilice naslovov z vito in nemara tablicami ter telefoni.

Veliko na podlagi malega

Hiba dveurnega dogodka je bila zlasti v tem, da so na oder povabili preveč kravatarjev, ki so utrujali s puhlicami, kot so 'sinergija', 'quantum leap' ter 'a new era of entertainment'. Toda če si zarezal skozi bulšit, si nekaj uvidel: Sony je dojel, koliko štejejo manjši razvijalci.

Večino trušča so res povzročili obelodanjeni AAA-naslovi. To so bili streljačina Killzone: Shadow Fall, dirkačina DriveClub iz Evolution Studios (Motorstorm) in razbijačina Infamous: Second Son. Od zadnje nismo izvedeli kaj prida, igranje v prvi je ustrezalo geslu 'old gen akcija v next gen tuniki', dočim se bo napol realistični Driveclub osredotočal na vožnjo v spletnih klubih. Prvovrstno presenečenje je bila tudi napoved, da Blizzard dela Diablo 3 za PS3 in PS4. Vmesnik bo seveda dodobra prilagojen joypadu, za razliko od računalniške inačice pa naj ne bi bilo treba biti stalno povezan v internet. A več je štel prizvok, da bo PS4 namenil enako količino pozornosti večpredstavnosti in igram ('xbox 720' plava v prvo smer, wii U v drugo) ter da med slednjimi nikakor ne bodo same velikanske titule. Na odru je imel recimo veliko vlogo ustvarjalec Braida Jonathan Blow, ki je pokazal svoj novi izdelek The Witness. V njem bomo iz prve osebe vandrali po sanjavem otoku in reševali uganke. Novi Myst? Takisto so se radovali Media Molecule (LittleBigPlanet) in mnogi drugi indie ter napol indie ustvarjalci s cenejšimi, manjšimi projekti.



Killzone, Infamous in DriveClub so fajn, a PS4 bo moral postreči z izvirnimi naslovi. Tak je Knack, pisana bojevalnica, v katerem bomo nadzirali prisrčnega robotka. Tvorilo ga bo mnogo razgradljivo-sestavljivih delcev (strojna moč PS4!), kar bo uporabno tako v boju kot pri ugankah.

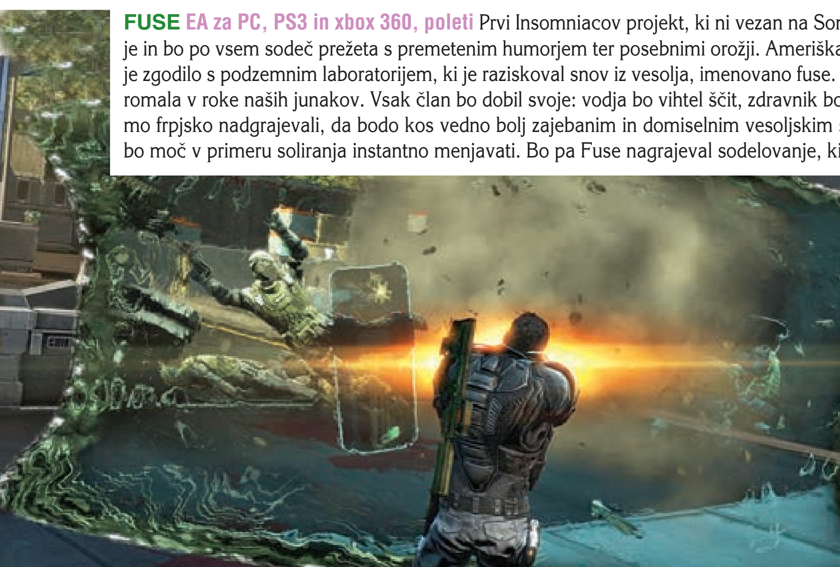
Ni čudno, saj je prihodnost vse bolj digitalna, konkurenčni Microsoft pa s takimi avtorji dela grdo. Drkajo jih z birokracijo in visokimi stroški, ne skrbijo za Xbox Live Arcade ter so v procesu ukinjanja kanala Xbox Live Indie Games. To ni pravi pristop. Sonyjev je.

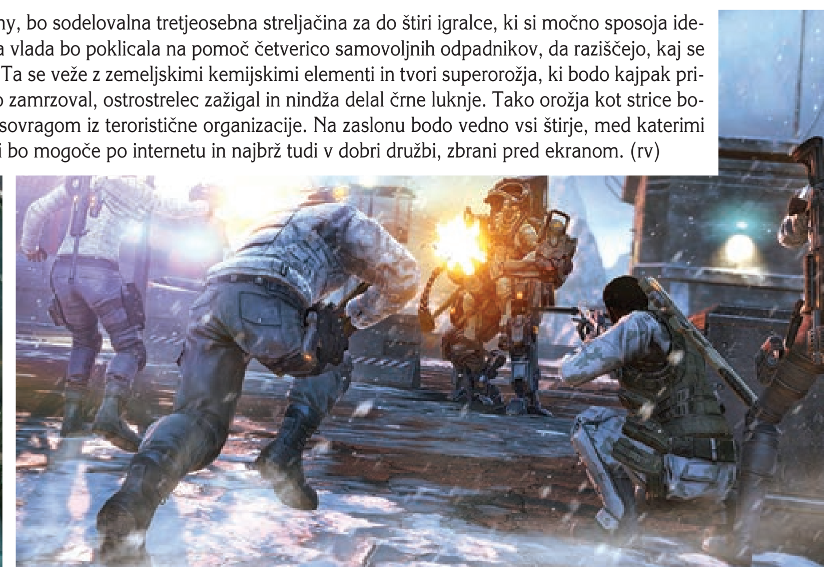




DESTINY **Activision za PS4, PS3 in xbox 360, 2014** Ena največjih objav letošnjika je Destiny, nova igra slavnega studia Bungie, ki je zadnjo dekado packal le serijo Halo. V skladu s tem izročilom bo šlo za prvoosebno streljanko, ki pa bo usmerjena v tekmovalno ter sodelovalno večigralstvo in bo postavljena v orjaški univerzum po zgledu masovnih spletnih naslovov. Vendar ne bomo vsi naenkrat v enem svetu, temveč bomo s klasičnim matchmakingom vstopali v tiste, ki si jih bodo lastili drugi igralci – od tod izraz 'shared-world shooter'. Čas dogajanja bo sedemsto let oddaljena prihodnost, kraj pa sončni sistem, kjer je Venera primerna za življenje, Zemlja napol zapuščena in Mars naphan z mesti. Igralci se bomo združevali v šestčlanske ekipe, ki bodo vsebovale le človeško vrsto, rajžali naokrog in se bojevali z vsemirskimi zlobci. Bungie imajo Destinyjevo vesolje v mislih od vsega začetka in načrtujejo desetletni razvojni cikel s štirimi glavnimi igrami na dve leti in prav toliko DLC-razširitvami. Ciljajo na čimširšo publiko, kar ni najboljša novica. (sn)

FUSE **EA za PC, PS3 in xbox 360, poleti** Prvi Insomniacov projekt, ki ni vezan na Sony, bo sodelovalna tretjeosebna streljačina za do štiri igralce, ki si močno sposoja ideje in bo po vsem sodeč prežeta s premetenim humorjem ter posebnimi orožji. Ameriška vlada bo poklicala na pomoč četverico samovoljnih odpadnikov, da raziščejo, kaj se je zgodilo s podzemnim laboratorijem, ki je raziskoval snov iz vesolja, imenovano fuse. Ta se veže z zemeljskimi kemijskimi elementi in tvori superorožja, ki bodo kajpak priromala v roke naših junakov. Vsak član bo dobil svoje: vodja bo vihtel ščit, zdravnik bo zamrzoval, ostrostrelec zažigal in nindža delal črne luknje. Tako orožja kot strice bomo frpjsko nadgrajevali, da bodo kos vedno bolj zajebanim in domiselnim vesoljskim sovragom iz teroristične organizacije. Na zaslonu bodo vedno vsi štirje, med katerimi bo moč v primeru soliranja instantno menjavati. Bo pa Fuse nagrajeval sodelovanje, ki bo mogoče po internetu in najbrž tudi v dobri družbi, zbrani pred ekranom. (rv)





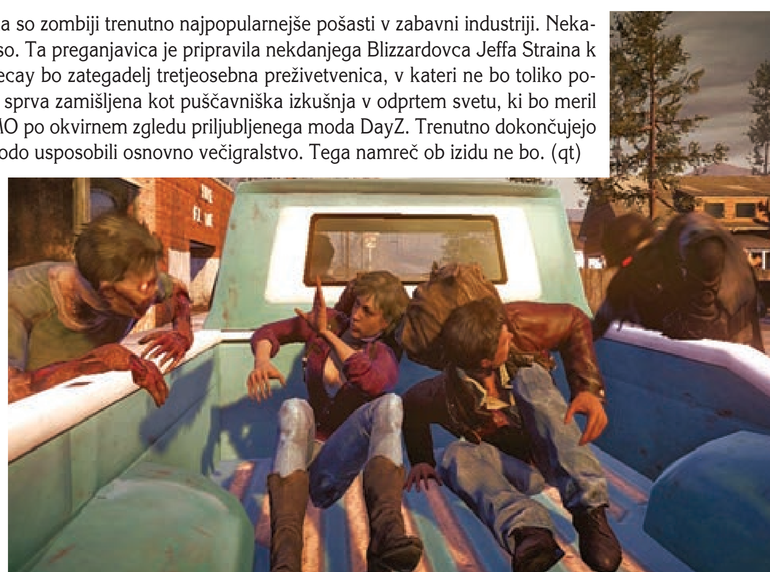


BIOSHOCK INFINITE **2K Games za PC, PS3 in xbox 360, 26. marca** Dejansko je tik pred izidom tretji del vrhunske prvoosebne serije, v kateri streljamo, razvijamo lik in razmišljamo – tako ugankarsko kot glede zgodbe. Mozgali bomo tudi v Infinitu, ki se ne bo vrnil v Rapture, temveč bo izpod morja skočil v mesto med oblaki, Columbio. V ta simbol ZDA se bomo leta 1912 podali kot bivši agent Booker DeWitt, da bi našli mladenko Elizabeth. A ko jo bomo, bo sranje šele zadelo ventilator, saj se bomo znašli na udaru dveh vladajočih frakcij: Ustanoviteljev, ki bi radi odgnali priseljensko nesnago, in Ljudskega glasu, ki se zavzema za množice. Gre seveda za prispodobe Amerike med njenim naglim pridobivanjem moči. Igralno bo glavna inovacija Elizabeth, ki bo postala naša spremljevalka. Nadzorovala jo bo menda hudo napredna silicijeva inteligenca, vsled katere naj bi bila Liza blazno življenjska in naravna ter nam bo pomagala na lastno pest, tako zunaj boja kot med njim. Povsem odprtega sveta se sicer ne moremo nadejati, veličine na vseh področjih pač. (sn)



STATE OF DECAY **Undead Labs za PC, X360, spomladi** Ne moremo oporekati dejstvu, da so zombiji trenutno najpopularnejše pošasti v zabavni industriji. Nekateri ljudje pa grožnjo jemljejo čisto resno in si doma pripravljajo zaloge za prihajajočo apokalipso. Ta preganjavica je pripravila nekdanjega Blizzardovca Jeffa Straina k pisanju igre, v kateri bi bilo moč testirati različne scenarije napada živih mrtvecev. State of Decay bo zategadelj tretjeosebna preživetvenica, v kateri ne bo toliko poudarka na klanju možganojedov kot na skrivanju, nabiranju zalog in utrjevanju oporišč. Reč je sprva zamišljena kot puščavniška izkušnja v odprtem svetu, ki bo meril približno šestnajst kvadratnih kilometrov, a jo kanijo čez nekaj časa nadgraditi v čisto pravi MMO po okvirnem zgledu priljubljenega moda DayZ. Trenutno dokončujejo različico za xbox 360, na osebne računalnike pa naj bi jo dobili 'pozneje'. Verjetno takrat, ko bodo usposobili osnovno večigralstvo. Tega namreč ob izidu ne bo. (qt)









ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG **Ubisoft za PC, PS3, X360 in wii U – 31. oktobra** Morska plovba je bila eden najbolj posrečenih delov Assassin's Creeda 3, ki so ga prodali 12 milijonov izvodov. Naslednik jo bo vpel v srž igranja. V Zastavi, ki so jo začeli razvijati pred dvema letoma, ne bomo več Connor Kenway, temveč njegov stari oče. Ta ne bo namrgoden maščevalec, kar smo očitali Indijancu, temveč eziovsko petelinji kapitan šestdesetmetrske ladje, s katero bomo v zgodnjem 18. stoletju harali po Karibih. Lazili bomo po mestih, se preganjali po strehah in okoliški džungli, se potapljali!, pijančevali, grabili dečve za mastne karibske riti in križali načrte templjarjem. Black Flag naj bi bil umeščen v svoboden svet, v katerem bo moč z vedno silnejšo barkačo obiskati kar petdeset podrobno udejanjenih otokov. Ozadje naj bi bilo zgodovinsko in Edward bo naletel na gusarje, kakršen je Črnobradec, s katerim bo prekrižal tako hladno jeklo kot topove. Kul, kajti pomorske bitke kanijo biti dosti boljše kot v trojki. Skratka, mečevanja, grog in babe. Naj sredi jadra zavihra bela smrt! (sn)

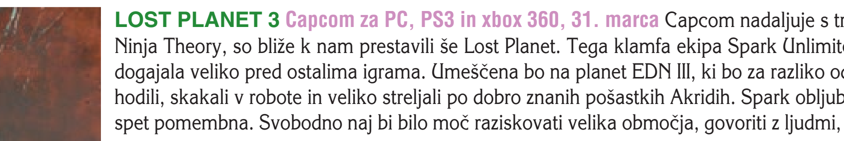




SINS OF A DARK AGE **Ironclad Games za PC, spomladi** Kanadčane Ironclad Games poznamo po Sins of a Solar Empire, njihov klon DotA pa bo free to play naslov Sins of a Dark Age. Sprva so poizkusili vključiti strateškega poveljnika, ki pa se ni obnesel in ga v igri ni več, zato bo ta bliže izvirnemu konceptu. Se pravi boju dveh moštev fantazijskih herojev, ki si prizadevata uničiti nasprotno trdnjavo ob pomoči računalniško nadzorovane vojske. Je pa v igri ostala druga kaprica: računalniški režiser kvestov. Ta bo nad igralce, ko se mu bo zljubilo, poslal nadloge. Moštvo, ki jih bo premagalo in tako izpolnilo kvest, bo deležno začasnih priboljškov. Ko se bodo na primer iz gozdov vsuli tropi kužnih podgan, bo uspešni deratizator iz njih lahko ustvaril biološko orožje in zagiftal nasprotnika. (ag)







LOST PLANET 3 **Capcom za PC, PS3 in xbox 360, 31. marca** Capcom nadaljuje s trendom zaupanja projektov zahodnim skupinam. Po DmCju, ki so ga naredili britanski Ninja Theory, so bliže k nam prestavili še Lost Planet. Tega klamfa ekipa Spark Unlimited, katere vsi prejšnji izdelki so smrdeli. Pustimo se presenetiti! Trojka se bo časovno dogajala veliko pred ostalima igrama. Umeščena bo na planet EDN III, ki bo za razliko od tropske dvojke znova vkovan v led. Kot zaraščeni vojščak bomo iz tretje perspektive hodili, skakali v robote in veliko streljali po dobro znanih pošastkih Akridih. Spark obljubljajo večjo povezavo med igranjem in zgodbo, ki bo po izletu v co-op v Lost Planetu 2 spet pomembna. Svobodno naj bi bilo moč raziskovati velika območja, govoriti z ljudmi, se odpravljati na neobvezne naloge in izdelovati lastne dvonožne bojne konzerve. (sn)









DON'T STARVE **Klei Entertainment za PC, zdaj zdaj** V tej zanimivi neodvisnici studia Klei (Shank) bomo v pogledu od zgoraj nadzorovali možička Wilsona, ki se zbudi na otoku in mora preživeti. Srž bo nabiranje stvari, ki jih bo Wilson pojedel ali iz njih naredil izdelke. Vsak dan bo trajal osem minut in v tem času bo treba pripraviti zapovedano, sicer se nam bo slabo pisalo. Za toploto bomo morali zakuriti, kar bo terjalo les in sekiro. Robide bodo v redu za zasilno polnjenje želodčka, toda za resen obed ne bo šlo brez mesa, ki ga bo treba takisto speči, pa še pšenico na njivi vzgojiti. Igra nas ne bo vodila za roko ne pri kombiniranju robe, ne pri raziskovanju, ki se bo lahko ob nepremišljenosti kaj hitro končalo v zobeh kake zverine. Uravnotežati bo torej treba brskanje, izdelovanje in napredovanje, ob čemer bi se znali vključiti možgančki, ki jih moderne igre zapostavljajo. (sn)



DEAD ISLAND: RIPTIDE **Deep Silver za PC, PS3 in xbox 360, 26. aprila** Otok mrtvih je bil kljub napakam prijetno prvoosebno presenečenje, ki je na z zombiji infestiranem južnem otoku združilo fino vzdušje, dosti klavske akcije, svobodo rajžanja in krasno grafiko. Igralcem se je izdelek poljskega Techlanda priljubil, saj so prodali več milijonov izvodov, zato že prihaja polnadaljevanje Riptide. Štorija se bo začela po finalu izvirnika in bo vnovič spremljala četverico preživelih – te bo moč uvoziti! – v tropskem raju, po katerem blodijo oživela trupla. Ker bo otok drug, se bo nekoliko spremenilo igranje. Nevarnost namreč ne bodo le sestradani kadavri, temveč nas bo pretresalo vreme. Važni naj bi bili plima in oseka ter vlogo bodo imele poplave, ki bodo odprle oziroma zaprle nekatere predele. Prav tako se bodo lahko zombiji pojavili iz vode ali pa bo le-ta prižuborela v zaklon in jo bo treba izčrpati. Bomo videli, kako bo Poljakom take domislice uspelo vkomponirati v celotno sliko, ki bo znova vsebovala sodelovalno večigralstvo za štiri, a z nekaj izboljšavami (sn)



ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL **EA za PS3 in xbox 360, 29. marca** Nova junaka tretjega Armyja so EA poimenovali kar Alpha in Bravo, bojda zato, da se bomo igralci z njima laže poistovetili. No, kolikor je moč razumeti zamaskiran dvojec najemniških soldatov, ki suvereno mesarita vse, kar jim stopi pred cev. Neandertalski mačizem bomo tokrat zganjali v Mehiki, kjer lokalno prebivalstvo terorizira hudogrozni kartel. Poanta bo tista stara, se pravi sodelovalno odstranjevanje kanalj s pomočjo računalnika oziroma lokalnega ali spletnega kolega, najraje s flankanjem (napadi od strani) in podobnimi diverzantskimi prijemi. Merilnik agresije iz prejšnjih delov bo zamenjal 'overkill', pod vplivom katerega bomo za kratek čas nesmrtni. Eksplozivnost vsega bo v tretje še tolikanj večja, saj so razvijalci iz starega Unreal Engina 3 prešaltali na Frostbite 2. (cs)







DEFIANCE **Trion Worlds za PC, PS3 in xbox 360, 2. aprila** Televizijski kanal Syfy in založnik Trion Worlds bosta prihodnji mesec zagnala istoimensko ZF-nanizanko in igro. Odvijali se bosta v postapokaliptični prihodnosti, v kateri ljudje sobivajo z alieni. Ti so na Zemljo prišli kot begunci, a sta se strani zapletli v vojno, ki je skorajda pokopala modri planetek. Špil bo masovna tretjeosebna streljanka v odprtem svetu, nekakšen križanec med Gears of War in Skyrimom. Igrali bomo kot človeki ali nezemljani, z opravljanjem misij skrbeli za nadgrajevanje lika in se s strelsko pomočjo množice soigralcev zoperstavljali monstrumskim kreaturam. Avtorji obljubljajo, da bosta serija in igra vplivali na razvoj druga druge. Mesečne naročnine ne bo, saj bo Defiance nalinjščina zastonjske sorte free to play. (cs)





RAIDER™

PREŽIVETJE IMA V KRVI



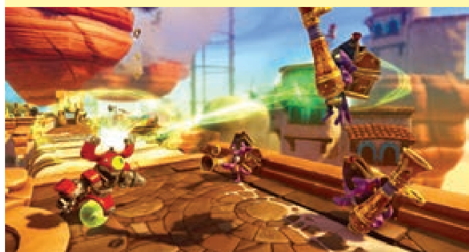


Prihaja Thief
Da Eidos Montreal po zadnjem Deus Exu dela na preporodu še ene kultne serije, skrivalniškega Thiefa, ni bila skrivnost. Vendar je bilo vse ostalo v senci. Nič več. Četrti del niza, ki bo, ker je to zdaj očitno moderno, odvrgel številko in se imenoval preprosto Thief, pride naslednje leto na PC, PS4 in novi xbox. Nič priklepanja na stare mašine, torej – Zmikavt bo igra prihodnosti. V praksi je to videti dokaj podobno neki drugi tiholazniško-akrobatski igri izpred mesecev, torej Dishonoredu. Naslovni junak Garrett se bo vrnil v viktorijansko industrializirano metropolo City ropat premožne in dajat v svoj žep, pri čemer se bo zanašal na skrivanje in svoje gimnastične kvalitete. A Mesto bo v četrto še bolj nevarno. Po njem bo razsajala kuga, tiranski vladar s skrivnostnim nazivom Baron pa bo ulice držal v jeklenem primežu. Nič takega, česar ne bi bilo moč rešiti s pendrekom in tremi puščicami.

Wargaming kupil Gas Powered Games
Znana hiša Gas Powered Games, iz katere so prišli Supreme Commanderji in Dungeon Siegi, je januarja poskusila s Kickstarterjevim projektom Wildman. Toda ta predlog zmesi med frpjko in realnočasovno strategijo ni bil dobro sprejet in zbiranje denarcev so še pred rokom prekinili. Studio se je takrat znašel v kočljivi poziciji, saj mu je zmanjkovalo denarja. Nakar je od nikoder uletel beloruski Wargaming in GPG kratkomalo kupil, z vsemi njihovimi znamkami ter avtomati za kofe vred. Ja, prav tisti Wargaming, ki je še pred leti delal obskurne strateške igre, nakar mu je padla cirkularka v med z World of Tanks.

Ubisoft ga serje z Raymanom
Če EA ali Activision kak mesec nimata svojih prebliskov, si lahko siguren, da ne bo razočaral Ubisoft. Tokratni kolc njegovih kravatarjev je odločitev, da bodo novega Raymana Legends na wiiju U zamaknili za pol leta – s februarja prav do septembra, četudi je igra že končana! Seveda za Nintendovo konzolo, ne pa tudi za xbox 360 ter PS3, na katera so se ga odločili v zadnjem hipu prenesti, ker se wii U ne prodaja vrhunsko. Odločitev je sprožila burne reakcije tako igralcev kot studia v Montpellierju, katerega uslužbenci so scali kri, da bi ujeli februarski rok. Na proteste na spletu in pred bajto studia v Franciji so se vodilni odzvali tako, da so za april obljubili zastonjski modus Raymanovih nalinijskih izzivov. Datuma izida pa ne kanijo spremeniti.

Prihajajo tretji Skylanderji
Kakorkoli smo sprva Skylanderje, Activisionov spoj arkadne videoigre in zbiranja otipljivih figuric, gledali postrani, je reč postala uspeh, o kakršnem šef založbe Bobby Kotick ni sanjal niti tisto noč, ko je bil pokrit z odejo iz dolarskih bankovcev. Od začetkov predlanskega oktobra so prodali več kot sto milijonov figuric in s franšizo obrnili nad milijardo dolarjev! Logično, da gre predstava dalje. Jeseni dospe tretji del, Swap Force. Imenu primerno bo hec v spajanju likov, kajti vsaka figurica bo prišla v dveh delih, ki ju bo moč poljubno menjati. Ob šestnajstih junakih na štartu to pomeni 256 kombinacij. Zaenkrat je igra napovedana za xbox 360, PS3, oba wiija in 3DS.



Jezni ptiči med NBA- in NHL-zvezniki

Da marketinški oddelek finske firme Rovio ne škrtari, je dokazal z vesoljskim projektom, s katerim so reklamo za Angry Birds Space posneli v breztežnosti Mednarodne vesoljske postaje. Tokrat pa so za promocijo ihtavih tičev zagnali akcijo Angry Birds Superstars, za katero so se vrgli v španovijo z zvezdniškimi športniki. Prva člana pernate atletske družine sta postala orjak NBA-lige Andrew Bynum in slovenski NHL-hokejist Anže Kopitar. Velikoligaška maherja sta svoji imeni in podobi posodila za unikatne zbirateljske fotke, na katerih vsak v svoji disciplini in oblečena v trikoje z Angry Birds šeškata poredne pujse. Na Roviovem blogu so to podprli z oseminštirideseturnim natečajem v ZDA, čigar štiri zmagovalce so nagradili s premijskimi slikami in jih požlahtnili s podpisi junakov.



Da je izstrelke jezne perjadi moč zamenjati s košarkarsko žogo in hokejskim ploščkom, sta dokazala Bynum in Kopitar. Zmagoviti udar proti pujsom sta ovekovečila s fotkama.

Četudi so počečkane izvode ptičjega poparta že odposlali, so na ameriškem Amazonu kopije različnih formatov z okvirjem in brez njega še dobavljive. Najmanjša Kopitarjeva slika velikosti 20 x 25 centimetrov brez okvirja ob znižanju stane skromnih 20 evrov, dočim je uokvirjena varianta vredna 28 evropskih. Za največjo uokvirjenko velikosti 50 x 76 centimetrov pa je treba odšteti sočnih 50 evrov. Tem ciframi je treba dodati še par evričev za poštnino in morebitne davke.

V filmanju po igricah se premika

Lani je Sam Raimi zaradi nekih coprnikov iz Oza zapustil film o coprnikih iz Warcrafta. A po novem je za krmilo slednjega sedel Duncan Jones, režiser luštnih ZF-filmov Moon in Source Code. Jones, drugače sin Davida Bowieja (rojen je bil kot Zowie Bowie – dobro ga je pohal fotr), bo tesno sodeloval z Blizzardom, na voljo pa ima poštenih sto milijonov dolarjev. Če bo šlo vse po sreči, bomo žive orke gledali 2015.

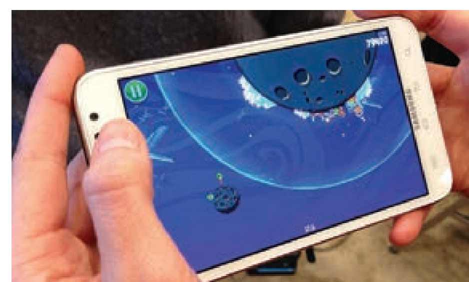


Duncan Jones je v mladosti sanjaril, da bo postal rokoborec. Še pred Warcraftom bo dal na platno film o Bondovem avtorju Ianu Flemingu.

Teden za to vestjo sta Gabe Newell in J. J. Abrams obelodanila resne pogovore o nastanku filmov po Half-Lifu in Portalu. Ob tem naj bi Ventili Abramsu pomagali napraviti igro, kar si menda že dolgo želi. Da bi režiser novih Star Trekov in Star Warsov načeloval še snemanju Half-Lifa, je izid, ob katerem bi marsikdo postal moker. Razen tistih, ki jim je šlo ob zadnjih sezonah Losta že na kozlanje.
Za one, ki jim je bilo pa slabo ob filmu po Hitmanu, imamo dobro in slabo novico. Prva je, da v novem odvrtku o Agentu 47 naslovni junak ne bo več fante Timothy Olyphant. Slaba pa, da bo podobno mladosten. Izbrali so namreč Paula Walkerja, onega lepotca iz Hitrih in drznih. Mar bi dali Dizlovega Vina, on zna biti zabrit tudi v resničnem življenju in je zato tr00. Scenarij kot pri prvem filmu piše Skip Woods, dočim bo režiral neki Aleksander Bach, ki menda obvlada reklame. Mnogokrat slišana štorija.

Promet z mobilnimi igrami presegel konzolne

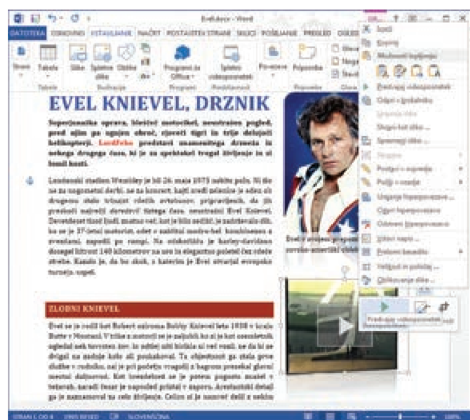
Da so tablice in pametni telefoni v skokovitem porastu, je obrabljena puhlica, ki pa ji številke analitičnih hiš IDC in App Annie v smislu iger odslej dajejo trdnejšo obliko. Po njunem so v zadnjem četrtletju 2012 ljudje za igre na App Storu in Google Playu zapravili več kot imetniki namenskih ročnih drkalic, kot so PSP, DS, 3DS in vita! To je še posebej pomenljivo, ker prodaja konzolnih iger zaradi predbožične norosti ravno v zadnjih treh mesecih leta močno poskoči, kar za mobilne aplikacije ne drži v taki meri. V celoti je bilo v lanskem letu širom sveta dolpotegnjenih dvajset milijard iger za iOS ter Android. Te so po številu predstavljale približno tretjino vseh pretočenih aplikacij za oba sistema, po nakupni vrednosti pa precej več: 60 % na Applovem ter kar 80 % na Googlovem sistemu. Zdaj res vemo, kaj ljudje najraje počno s telefoni, čeprav tega ne povedo na glas.



Zgovoren podatek iz navedene raziskave je velik naskok Androida pri tržnem deležu, kjer s 54 % vodi pred iOSom (18 %) in Symbianom (14 %).

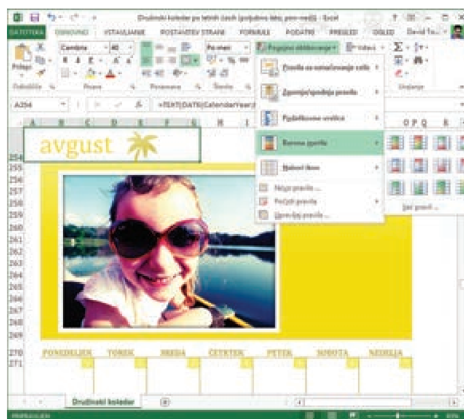
Ofis 365 za gospodinjstva

Microsoftov Office 365 Home Premium ni pisarna v oblaku, kot nekateri zmotno mislijo, marveč softver, ki ga še vedno zaganjaš na lokalnem računalniku. Oznaka 365 pomeni le, da ga ne dobiš na polikarbonatni okroglini, marveč ga katerikoli dan v letu zvlečeš s spletišča Office.si.
V petnajsti izdaji, ki nosi tudi oznako 2013, je sedem aplikacij. Poleg najbolj popularnega trojčka Word, Excel in Power Point so tu še jako koristni OneNote za kopičenje gradiva z vseh koncev in krajev, odjemalnik pošte Outlook, izdelovalnik amaterskih publikacij Publisher in urejevalnik baz Access. Skupno programju je shranjevanje na Microsoftov oblak SkyDrive, s čimer je omogočeno deljenje in soustvarjanje dokumentov ter dostop do njih od koderkoli. To ni nič novega, vendar je ta plat močno poudarjena, podkrepljena s komunikacijo in bolj podrobno dodelana od denimo Googlovih zastonjskih editorjev. Stvaritve v katerikoli aplikaciji lahko gladalcem 'predvajamo' v brskalniku prek URL-naslova ali jih delimo na Facebooku. Nadalje je vmesnik prilagojen dotikabilnim zaslonom. Frišen je takenako dostop do nezaščitenih internetnih slik z Binga in Flickerja kar znotraj urejevalnikov. Razvijalci so v vseh programih predpripravili vrsto novih šablon za domače potrebe, recimo izračun kredita ali koledarček kalorij v Excelu, vabilo na zabavo v Wordu, predloge za šolske predstavitve v Power Pointu in oblika taborniškega glasila v Publisherju.



Word 2013 ponuja še več dizajnerskih prijemov in po novem uvoz spletnega videa. Smiselnost vse bogatije opcij pa je vprašljiva, saj nasičenost ikon in postavk dela okolje manj pregledno ter neprijazno. Večina itak nuca le bold in italic.

Manjših izboljšav je kajpak tisoč in ena. Koledar zdaj prikazuje še vreme, kontakti so povezani z družbenimi omrežji, za odgovor na pošto ni več potrebno odpirati novega okna, vključeni so prevajalniki, Excel pri geografskih statistikah dinamične grafikone podloži z zemljevidom, Word ima bralni način in zna editirati zapis PDF, vsi programi pomnijo, sugerirajo in predlagajo, Publisher uvaža fotografije s Facebooka ...
Temeljna novost izdelka se tika licenciranja. Office 365 Home Premium ni enkratni nakup, marveč ga najamemo, kar stane deset evrov mesečno oziroma stotaka na leto. Pri tem smo seveda deležni neprestanih posodobitev, Microsoft pa v žakelj vrže še 20 dodatnih gigabajtov v oblaku in 60 minut inozemskih pogovorov v Skypu. Glavni adut ponudbe je možnost namestitve na pet naprav, med katerimi sta lahko okenska tablica in mac. Še več: če pridemo na računalnik, kjer ni sodobne Pisarne, jo lahko s svojim računom začasno snamemo v neokrnjeni obliki.

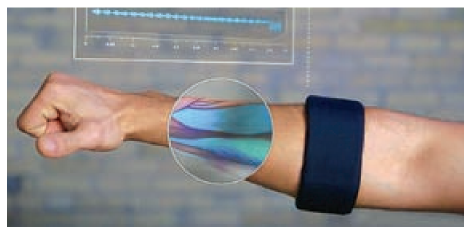


Ker licenca paketa Home ne dovoljuje komercialne rabe, je vključitev Accessa odveč, pa tudi moč Excela je nepotrebna. Microsoft poskuša uporabnike prepričati z predlog(am)i za koledarje, urnike, gospodinjske finance, menstrualno statistiko ...

V idealnih okoliščinah, torej v stanovanju z veliko PCji in njihovimi naprednimi uporabniki, se to sliši dobra kupčija. Škatelna inačica 2013 Home & Student, ki ima le štiri programe, stane za en računalnik enkratnih 139 evrov. A večina slovenskih družin niti slučajno ne potrebuje toliko licenc in takisto ne toliko orodij ter možnosti. Resda pogodba ne zavezuje, da je pet inštalacij znotraj familije. Ampak tu je posredi nenavadnost, celo neumnost, ki te ne spodbuja, da bi softver nameščal prijateljem. Paket je namreč vezan na en račun Live, kar pomeni, da imajo vsi uporabniki dostop najmanj do iste oblačne omare, če ne še do česa drugega. To je krneki celo znotraj ene bajte.
Skratka, smo firbci, kako bo ta prodajni model pri nas uspel. Sami ga žal ne bomo uporabljali, kajti namenjen je izključno nekomercialni rabi, mi pa (zaenkrat) za svoje tipkanje še dobivamo denar.

Jedijske moči za doma

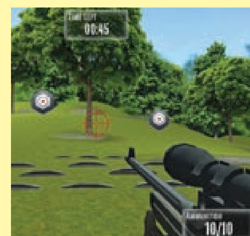
Z napredkom tehnologije dobivamo alternativne načine komunikacije in nadzora nad napravami. Zasloni na dotik so se udomačili, prav tako pa počasi za svojega jemljemo komandiranje z gibi telesa, naj gre za mahljanje z wiimotom ali zviranje pred kinectom.
No, gizmo podjetja Thalmic Labs, ki so ga poimenovali myo, kani biti dosti bolj večnamenski. Šlo bo za obroček, ki si ga boš namestil na podlaket. Tam bo s tipali zaznaval premikanje kit in mišic, z žiroskopom pa bo meril nagib. Iz podatkov bo razbiral, kakšen gib ste napravili, nakar ga bo prevedel v ukaz daljinsko vodeni napravi. Moč ga bo nucati namesto kazalca v prezentaciji ali merjenja in streljanja v špilu, združljiv pa bo tako s PCji kot maci, s katerimi se bo pogovarjal po bluetoothu 4.0. Baje se bo razumel tudi s konzolami, a še niso povedali, kako.



Myo deluje podobno kot medicinske priprave. Prebira namreč električni potencial krčenja različnih mišic in jih prevaja v strojne ukaze.

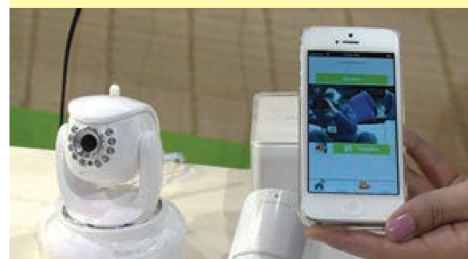
NRA krivi igre za poboje v šolah, a izdajo streljanko

Ameriška orožarska zveza je prikupno shizofrena organizacija. Ob nedavnih pobojih, ki so se dogajali po ameriških šolah, so hitro uperili kazalec v nasilne videoigre in proizvajalce označili za "skorumpirano in koruptivno senčno industrijo." Nakar taisti modeli izdajo brezplačen špil za iOS, ki je, uganili ste, strelska igra. Primerna za štiriletnike. Le da ji pravijo 'mobilni informacijski center'.



Razlog, da lahko po njej posegajo otročiči, je banalen. Gre za 'izobraževalen' naslov, ki naj bi vse z orožjem rokujoče naučil pravilnega in varnega ravnanja ter jih celo seznanil z zakonodajo po različnih zveznih državah. To otroke še posebej zanima, mar ne? Virtualne krogle pa prožiš samo v tarče. Špil je drugače zastonj, a znotraj aplikacije lahko kupuješ nove pokalice, ki jih cenijo po dolar vsako. Reč je zanič.

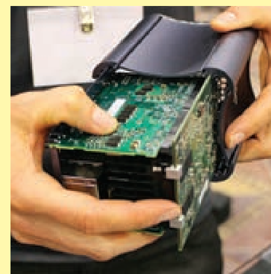
iVarnostnik - estetska alarmna naprava



Imate doma kup dragih naprav? Jasno, saj ste navdušenec nad Applom! Doslej ste morali odštevati na tisoče evrov za drage alarmne sisteme, ki so može postave v najboljšem primeru priklicali tedaj, ko je bil dom že izropan. Nič več! iSmart alarm bo unikatna rešitev, ki se bo brezšivno integrirala v vaš dom. Poleg applovsko dopadljivega videza, ki ga drugi sistemi ne premorejo, bo za komandni modul porabil kar iphone. Z njim bo moč dostopati do vseh kamer, aktivirati in deaktivirati sistem ter nastavljati napredne urnike. Ustvarjalci pobirajo prednaročila na portalu za ljudsko financiranje Indiegogo, kjer si lahko osnovni paket (brez kamer, a s senzorji gibanja) zagotovite že za 60 evrov, premijskega pa za 200. Končne cene bodo baje višje.

Bat na Paro bo drag

Na januarskem sejmu CES je Valve prvič predstavil predloge steamboxov, kakor popularno imenujemo kompaktne računalnike, namenjene gnanju Steama na televizorju. Prednjačil je piston



podjetja Xi3, škatlica velikosti gozdarjeve pesti, v katero je zbasana prelomljena mamaplata z AMDjevim skupkom centralnega in grafičnega procesorja. Glavno vprašanje je donedavna bilo, ali bo cenovno konkurenčen konzolam. Zdaj vemo, da ne bo, kajti ob prispetju koncem leta boš zanj pljunil blizu tisočaka evrov, kar je res veliko. Na srečo piston ni edina naprava te Valvove iniciative. Stric Gabe je ob robu nedavne podelitve nagrad Bafta v Londonu naznanil, da bodo Ventili do junija prvim preizkuševalcem že poslali prototipe svoje lastne hardverske zasnove. Boj za dnevno sobo bo srdit.

Disney stavi na Infinity
Disneyju z igrami ne gre dobro, saj ima njihov oddelek za igrice, mobilije in internete že štiri leta izgubo. Problema so se lotili z ambiciozno platformo Infinity, ki je videti kot zmes Skylanderjev in Minecrafta. Osnova bodo figurice znanih likov iz Disneyjevih risank in filmov, ki jih bomo morali natanko tako kot pri Skylanders položiti na podstavek, da bodo oživele na zaslonu. V prvem velikem modusu, play set, se bomo z junaki arkadno-ugankarsko podili po domišljijskih svetovih v tretji osebi. Bolj vznemirljiv je drugi način, toy box, kjer bomo mogli svet sami zgraditi iz nule! Kreacije bomo lahko delili na liniji in po njih kolovratili v četvero. V toy boxu bo moč like različnih franšiz postaviti bok ob bok in tako podrgniti skupaj Sulleyja ter Jacka Sparrowa. Prav svetovi iz Monsters Inc., karibskih Piratov in izrisanke The Incredibles bodo prvi na voljo, ko Infinity junija letos prispe na PC, xbox 360, PS3, oba wiija ter 3DS. Sledili bodo Toy Story, Cars in ostali, začuda pa še ni omembe Mikija d miša.



Vračajo se Torment, Age of Empires in Sedmi gost
Studio InXile, ki je lani že slavil na Kickstarterju z Wastelandom 2, je poskusil srečo z naslednikom kultne frpjke Planescape: Torment. Za Torment: Tides of Numenera so želeli 900.000 dolarjev in jih zbrali v sedmih urah, nakar je šel znesek v milijone. Čeprav od projekta niso pokazali nič razen filmčka z Brianom Fargom. Izvirnik, ki ga je pred štirinajstimi leti z Baldurjevim srčkom ustvaril studio Black Isle, ni bil prodajna uspešnica, v odličnosti pa mu ni bilo para. Odlikoval se je po globoki pripovedi in mnogih odmikih od frpjskega kalupa. Ravno te lastnosti hoče InXile, kjer dela veliko nekdanjih članov Black Isla, ujeti z novim Tormentom. Šlo bo za izometrično igro, naphano z dialogi, kjer bo pripoved bolj pomembna od mlatenja.
Drug skok iz preteklosti prihaja iz oživljenega Trilobyta, naslednika istoimenske tvrdke, ki je poginila koncem devetdesetih. Poznana je bila po puzlarskih grozljivščinah The 7th Guest ter nadaljevanju The 11th Hour, kjer smo se ubadali z ugankami in zrli posneto dogajanje. Novi Trilobyte načrtuje tretji del serije, za katerega iščejo financerje, povedali pa so, da naj bi se vrnili v zloglasno Staufovo rezidenco, prizorišče prvih dveh delov.
Age of Empires 2 pa se vrača v obliki pomlajene inačice HD. To pomeni kvalitetnejše teksture in prirejenost novejšim operacijskim sistemom. Vključen bo dodatek Conquerors, reč pa bo zunaj aprila.

Tera je free to play
Od majskega izida mmorpgja Tera smo se spraševali, kdaj bo igra z naročniškega prešla na zastonjski poslovni model. Naslov je s svojim luštnim mlatilnim sistemom in nasprotno duhamornim kvestanjem pač kot nalašč za to, da si ga vzameš v občasnih obrokih. No, od petega februarja je Tero moč brezplačno sneti s strani *Tera-europe.com*. Zastonjkarji so omejeni na največ dva lika naenkrat, zato bodo mnogi pljunili nekaj novcev za razširitev in nove cunjce za oblinasta babšeta. Od večjih zahodnih masovščin z naročnino tako vztrajata le še World of Warcraft in Rift.



Mass Effecta (na sliki) bržkone ne bomo igrali na tak način. Nemara tudi zato, ker smo igralci leni in raje udobno sedimo na kavču.

Tu se zgodba ne konča, kajti z myom naj bi bilo mogoče krmiliti vsako daljinsko vodeno napravo. Kot primer kažejo kvadrikopter, ki ga mladec telekinetično premika sem in tja le z nežnimi gibi prstov. Vse skupaj izpade, kot bi ga vodil s Silo iz Vojne zvezd. Enako naj bi bilo mogoče upravljati delovne naprave. Košnja trave iz ležalnika, ko vsake toliko pomahneš z roko, da kosilnici popraviš smer, se sliši nadvse rajcajoča. Poskrbeli so tudi za to, da ukazov ne bi pošiljali nehote. Myo vklopiš in izklopiš s točno določenim nevsakdanjim gibom.
Cena sicer ne spodbuja k impulzivnemu nakupu, vendar ni grozljivo zasoljena. Prvih deset tisoč enot, kolikor naj bi jih dali na trg pozno jeseni, je že moč prednaročiti za od oka 180 evrov. Ni za vsak žep, si pa z njim lahko pošteno dvigneš faktor kulskosti. Še posebej, če bo zares deloval z vsem, kar obljubljajo.

Google glass na poti k uporabnikom

Že na konferenci I/O je Sergej Brin napovedal, da bodo razvijalci lahko naročili prve primerke glassa, a bodo za to morali odšteti dolarskega tisočaka in pol. Osvežimo spomin: gre za napravico, ki spominja na naočnike. Z vdelano kamero prepoznava okolico in ti na nadočesnem prosojnem zaslončku prikazuje obogateno resničnost, torej dodaja raznorazne informacije o okolici in ljudeh. Poganja jo seveda Android, podatke pa brezžično zagotavljajo Googlove storitve, od Maps do Google Now. Pred nekaj tedni so možnost nabave ponudili običajnim človečkom, vendar v omejeni količini in le prebivalcem ZDA. Kupci bodo tako postali del širšega beta testa. Zainteresirani so morali po Twitterju ali Googlu+ povedati, kaj bi počeli, če bi napravico imeli. Za najboljši odgovor so obljubili zastonjski primerek. Zmago si je prislužil LeVar Burton, ki je v Zvezdnih stezah igral slepega inženirja Geordija LaForga. Izjavil je, da bi zanj to pomenil korak nazaj. Njegov vizir je bil pač bolj napreden :).



Glass pomeni še korak naprej k zanašanju na podatke, ki nam jih priskrbijo naprave. Tudi okoli zaščite zasebnosti se krešejo ostra mnenja.

Nvidijina titanska grafična kartica

Ko je lanskega marca Nvidia splovila trenutno aktualno serijo grafičnih kartic geforce 6XX s čipi imena kepler, je postopala malček drugače kot doslej. Keplerji so namreč vezja, močno usmerjena v izris, medtem ko znajo njihovi predniki fermiji iz družin geforcev 5XX ter 4XX treti splošne računske orehe, tako kot centralni procesorji. A so zato večji, dražji in požrešnejši. Kalifornijsko podjetje je z osredotočenostjo iz šeststotic dobilo elegantnejše izdelke za igralce, medtem ko je splošno računanje odredilo drugemu rodu profesionalnih čipov z nazivom tesla.



Kartica je dobila ime po ta hip najhitrejšem superračunalniku, Crayjevem titanu v Oak Ridge National Laboratoryju. V njem je 18.688 tesel.

Tesle so doslej dajali v superračunalnike, po novem pa se bodo podobni lahko znašli v tvoji domači kišti. Tisoč evrov košta novi geforce titan, ki si je ime sposodil prav od omenjenega superračunalnika. Procesor sestavlja 2688 jedrc CUDA za računanje s plavajočo vejico z enojno natančnostjo (FP32), ki so splošni senčilniki za izris 3D-scen v špilih. Za nameček pa še 896 jedrc pri dvojni natančnosti (FP64), ki so pomembna pri splošnem preračunavanju. Najbolj utrgana je količina pomnilnika: kar 6 GB pri taktu gigaherca in pol, do katerega vodi 384-bitna cesta. Kartica je zaprta v visokokakovostno kovinsko ohišje s hladilnikom, ki se lahko kosa z njenim 250-vatnim toplotnim izpustom. Kakopak gre za butični izdelek za petičneže, kakršni so dotlej posegali po denimo dvoprocesorskih karticah. Treba pa je poudariti, da to ni prva kartica nove generacije geforcev, ki bodo nosili oznako 8XX in jih bomo bržda videli šele v začetku prihodnjega leta. Tako je, dve leti po 600tkah.
Takoj za najavo titana se je oglasil AMD in povedal, da se mu nič ne mudi in naj njegovih novih grafičnih kartic, radeonov HD8000 s čipi imena sea islands, pred koncem leta ne pričakujemo. Radeoni HD7000 bodo tako oddelali dvoleten staž. Se spomnite časov, ko sta Nvidia in ATI v divji tekmi nove družine kartic rojevala na pol leta? Davno so minili. Do lani je ritem padel na eno serijo letno, sedaj bo očigledno še dvakrat daljši. Konzole so krive!



Titan hitrostno ne presega obstoječih dvoprocesorskih kartic geforce GTX 690 in radeon HD 7990. Je pa manjši, lepši in po poročilih presenetljivo tih.

MWC 2013

Barcelonski Mobile World Congress, ki se v katalonski prestolnici tradicionalno odvije v zadnjih februarskih dneh, je osrednji dogodek mobilne industrije. Na njem se v ozadju sklepajo veliki posli z mobilnimi operaterji in demonstrira tehnologija, katere podrobnosti navadnih uporabnikov ne zanimajo. Na razstavišču pa proizvajalci kažejo vsesortne mobilniške onegaje za končnega potrošnika. Vseeno ne gre za ljudski sejem, primerljiv z berlinsko Ifo, marveč za nespektakularno industrijsko razstavo ozkega področja, v splošnem omejenega na mobilno telefonijo z dodatkom tablic. Veličastnih paviljonov, velikanskih zaslonov, kipečih grudi in prelomnih premier praktično ni. Apple se javnih dogodkov itak ne udeležuje, največji v branži, Samsung, pa kronske modele prav tako oznanja na samostojnih predstavitvah, s čimer si zagotovi popolno pozornost sedme sile.



Glavna zgodba kongresa so bili poceni telefoni. Desno je 15-evrska nokia 105, levo pa spareone plus, rešilni aparat, ki kliče na pomoč brez kartice SIM in v pripravljenosti ostane petnajst let.

Silnih zanimivosti med ročnimi onegaji je bilo komaj kaj oziroma so bile dobro skrite. Ob pozornem pregledovanju si tako naletel na Fujitsujevo sprehajalno palico z vgrajenim GPSom in prikazovalnikom smeri ... prejšnji mesec oznanjeni varčni yotaphone z zaslonom e-ink ... prototipne vremenske fone s tipali temperature, vlažnosti in zračnega pritiska ... igračaste kroglice, ki jih kotališ prek blue tootha ... različne dotikabilne polnilne naprave ...

Precej zanimanja je požel Asusov padfone infinity, telefon, ki ga je moč vstaviti v 10,1-palčen zaslon, s čimer se naprava spremeni v tablo. Ideja je zanimiva in brezkompromisna, saj se v mobilniku skriva najhitrejši štirijedrni Qualcommov čip, 2 GB delovnega pomnilnika in vse ostale sodobne pritikline, dočim sta oba ekrana ločljivosti 1080. A po drugi plati se zdi naveza brez pravega smisla. Telefon je zaradi petpalčnega displeja velikanski, kar naredi tabličen del manj koristen. In drugič, komplet bo koštal tisoč evrov.



Padfone infinity je tretja generacija Asusove edinstvene naveze mobilnika in večjega zaslona. Novi model je hardversko naphan, le cenejši bi moral biti. Stane skoraj toliko kot samostojna tabla in fon.

Letošnji MWC je bil v znamenju poceni naprav. Dvojedrni androidni telefon z zadovoljivim zaslonom in funkcijami bo mogoče letos dobiti že za manj kot 150 evrov, prav tako Windows Phone 8, konkretno lumio 520. Še niže bodo zdrknili aparati z Mozillinim sistemom Firefox OS, ki so namenjeni razvijajočim se, zlasti južnoameriškim trgom. Očitno je v pocenkotih dober denar, saj je tudi Nokia izdelala jeftina modela 105 in 301, ki bosta koštala 15 oziroma 65 evrov. Podobno, dasi ne tako skrajno se godi pri tablicah, kjer bo v kratkem v razredu pod dvesto evri velika gneča kakovostnih in uporabnih izvedenk od Lenova, HPja, Samsunga in še mnogih drugih.



Sonyjeva tabla Z bo bojda najlažja in najtanjša. Na žalost tudi na rovaš trdnosti, saj se plošča kljub kovinskemu ohišju zvija in poka. April. 500 evrov.

Nagrade sejma pa ni dobil model iz tega segmenta, recimo samsung galaxy tab 8, marveč Sonyjeva velika tabla xperia tablet 2. Njen adut je zelo enostavno deljenje vsebin in slike s televizorjem ter vrsta servisov in štacun. Sony je pri glasbi, filmih, knjigah in igrah ipak v prednosti pred Samsungom. Poleg tega je šef Kaz Hirai odločen, da sosedom in Applu pokaže, da je tokijska katana še vedno ostra. Zato bodo letošnje leto trdno zagrabili mobilniško področje.

MWC je pokazal, da srednji razred fonov postaja komaj zaznaven, dočim se na zgornjem koncu napoveduje čedalje več velikanov, ki jih je spodbudil samsung note. Taki so najmanj LG optimus G pro, huawei ascend D2, sony xperia Z, HTC butterfly in asus padfone infinity. Vsi našteti imajo 5- oziroma 5,5-palčne zaslone, razločljivost 1080 x 1920 ter veliko jedrc, megahercev in gigabajtov. Nasploh zasloni postajajo vse večji, saj tudi ostali razredi z vsakim rodom pridobijo pol centimetra. Evolucijsko se bodo človeštvu morale povečati dlani, saj je enoročno rokovanje s temi napravami velikokrat nemogoče.



HTC one bo imel 4-megapikselno kamero, vendar bodo zaradi večjega senzorja fotke boljše.

Med mobilniki je odličje prejel HTC one, prvi terminal naslednje generacije. Imel bo 4,7-palčen displej z mrežo 1080 x 1920, dva giga rama in 1,7-gigaherčen štirijedrnik. Odlikoval ga bo baje najbolj dovršen vmesnik, elegantno aluminijasto ohišje (143 gramov) in prelomna kamera. Tajvanci obljubljajo, da bodo posnetki, storjeni z one(t)om, osramotili konkurenco. Ko to berete, je Samsung že oznanil galaxy S4, baje osemjedrni telefon ukrivljenega zaslona in mnogih presež(ni)kov. Prečitajte oznanilo na joker.si.

Warren Spector brez studia

Kako hitro lahko en sam neuspešen naslov danes vse obrne na glavo! Epic Mickey 2 kljub luštnosti ni dosegel milijonske vsote prodanih izvodov, kar za tako igro večjega formata dandanašnji pomeni obilico namrščenih šefovskih obrazov. Kravatarji pri Disneyju so potegnili najbolj drastični možni ukrep in avtorje, studio Junction Point, konec januarja razpustili. S tem se je znašel na cesti tudi njihov gazda, legendarni Warren Spector, avtor Deus Exa in Thiefa. Spector je Disneyju že rekel adijo in tisti, ki se ga raje spominjamo po starejših naslovih, upamo, da se bo spet začel ukvarjati z znanstveno fantastiko. Gotovo se bo kmalu pojavil na Kickstarterju.

Medal of Honor se vrača v 'bunker'

Pred tremi leti se je Electronic Arts Activisionovi strategiji zasipanja s Call of Dutyji zoperstavil z dvojcem Battlefield in Medal of Honor, ki naj bi si izmenično sledila vsako leto. Medtem ko je prvi ljubljenec občinstva, pa je Medalja časti vse kaj drugega. Lanski izvod, Warfighter, naj bi bi imel veliko slabšo prodajo od pričakovane, zato so se oni na vrhu odločili, da gre franšiza na hladno. Skratka, nobenega Medal of Honorja prihodnje leto. Ga bodo pa zaprmej še kdaj potegnili na plano, saj gre za ime, ki je začelo poplavo streljank iz druge svetovne. Vprašanje je, kaj ga bo nadomestilo, saj EA ne odstopa od namere, da vsakemu Call of Dutyju pripravi konkurenta. Najava na E3ju?

SimCity? Bolj SimŠtala.

EA je v torek, 5. marca, v ZDA lansiral novi SimCity, v petek, 8., pa še v Evropi. Nobena splavitev se ni posrečila, kajti strežniki so klecnili pod navalom ljubiteljev slavne simulacije grajenja mesta. Oni na stari celini kljub temu, da je imel založnik tri dni časa in da je zagotavljal, da se to ne bo zgodilo. Problem ne bi bil zares pereč, če ne bi bil SC narejen tako, da mora biti tudi za enoigralstvo povezan z internetom. Opisovalci so že podeljene ocene zniževali, razočarani župani, ki niso mogli postaviti niti ene hiše, pa so špilu masovno talali minuse na straneh, kot sta Metacritic in Amazon. Slednji trgovec je celo ustavil prodajo digitalnih izvodov, nakar je izbruhnila še afera, ko naj bi EA kljub drugačnim zagotovilom ne hotel vrniti denarja. Odgovorni so to kategorično zanikali, v zakulisju pa zamrznili vse oglaševanje, dokler se situacija ne uredi. Ves ta kaos je botroval odsotnosti opisa v tej številki, saj bi bil ta vse prej kot merodajen.



Zynga in EA do poravnave

Potem ko je EA lani tožil Zyngo, ker so s fejsbukaškim The Ville nesramno kopirali ne le igralne mehanike, marveč tudi videz njihovih Sims Social, sta se sprti strani izvensodno poravnali. Kakšna vsota je ob tem zamenjala žepe, ne poročajo, a verjetno je šlo za znaten udarec po računu padlega družabnega giganta, ki se vse bolj potaplja. Majhna zmaga za šefa Zynge Marka Pincusa je pogodbeno določilo, da jih EA za dotični špil ne morejo več tožiti, četudi ga skopirajo do zadnjega piksla. Ker vse upe za podjetje polagajo ravno v uspešnost The Ville, bodo gotovo skušali prepisati še kak element.

LETO BRCNJENIH IGER



Ker je Case sit grebatorskih založnikov in nabijanja akcijskih blockbusterjev, se ozre po prihajajočih neodvisnicah, ki so jih na Kickstarterju financirali igralci. EA, Activision in ostali veliki izdajatelji – pazite se konkurence igram predane množice!

Če zadnje leto niste preživeli v pušči, ste slišali za množično financiranje oziroma crowdfunding. O njem smo nazadnje obširneje pisali v Jokerju 227 (id na stranki 10125). Zamisel je preprosta: nekdo na spletu predstavi projekt, nakar množica po svojih zmožnostih prispeva različne vsote denarja za udejanjenje in komercializacijo produkta. V zameno prejme nagrado, ki je običajno končni izdelek, svojevrstno darilce ali celo kakšna unikatna luksuznost.







Na Kickstarterju je zraslo obilo tehnoloških čudes. Androidna konzolica ouya je napaberkala poldeveti milijon dolarjev, pričakovanja sta takisto presegla sorodni gamestick in VR-naglavnik oculus rift. Zaenkrat jim dobro kaže tudi glede softverske podpore.

Popularnost koncepta je v zadnjih dveh letih eksplodirala predvsem po zaslugi internetne strani Kickstarter, kjer nadebudni ustvarjalci fehtajo prispevke za izdelavo vsemogočih čudes. Od glasbe, knjig, filmov, modnih artiklov in drugih umetniških podvigov do tehnoloških naprav. Med najbolj odmevnimi tovrstnimi projekti je gotovo oculus rift, afordabilni 3D-naglavnik za virtualno resničnost, ki v obliki prototipa ravno te dni osrečuje razvijalce in VR-entiziuaste. Tiste, ki so ga s tristo in več dolarji podprli na spletnem portalu. Spodbudno sta se nadalje zaključili prosjaški kampanji androidnih konzolic ouya in gamestick, ki ju pričakujemo v kratkem. Zeleno luč so takisto dobile pametne ročne ure, 3D-tiskalniki, inteligentno pohištvo ... Še kaj manjka? Jasno, špili. Na Vritbrcaču so ti izdatno uspešni.

Založniki raus!

O tem, da je bilo preteklo leto za igrarske ideje na 'Starterju prelomno, priča statistika. Elektronski špili in njim sorodni izdelki, kamor so vštete namizne igre, so skupno napaberkovali 83 milijonov dolarjev. Približno dvestokrat več kot leto prej.

Izdatni porast je po eni strani presenetljiv, po drugi pa logičen. K servisu so se tekom lanske godine poleg množice shiranih indiejancev z dobro idejo namreč pričeli zatekati priznani avtorji. Izkazalo se je, da poslovnemu modelu velikih založnikov, ki sta jim dostikrat glavna briga zaslužek in molža raje, nismo nenaklonjeni le razgledani, prekaljeni, praviloma starejši igralci. Vztrajanja pri kloniranju naslovov trenutka, vtikanja v kreativni proces, nerazumnih rokov in ostalih neslanosti, ki pritičejo sodelovanju s tradicionalnimi meceni, imajo vrh glave številni industrijski veljaki z legendarnim statusom. Ljudje, kot so Tim Schafer, David Braben, Brian Fargo, Chris Roberts, Peter Molyneux in drugi, od katerih v zadnjem obdobju roko na srce ni bilo dosti haska.

Plaz ljudske radodarnosti je februarja lani sprožila grafična pustolovščina Double Fine Adventure, ki je v dobrem mesecu nabrala 3,3 milijona dolarjev in upepelila dotedanje rekorde. Le malo manj je znesla kampanja postapokaliptične potezne frpjke Wasteland 2, dočim so Obsidianovci (Neverwinter Nights 2, Fallout: New Vegas) nostalgike zrajcali s Project Eternity, za katerega obljubljajo, da bo Baldur's Gate za nove čase. Nad vsemi pričakovanji pa se je novembra odrezal Star Citizen. Očetu serije Wing Commander Chrisu Robertsu s(m)o ljubitelji vesoljskih simulacij za nov, svobodnjaški primerek te baže na Starterju in uradni strani navrgli več kot šest milijonov zelencev in po koncu kampanje primaknili še dva.

Poslovni model prihodnosti?

Zdi se, da je industrija zabavnih bitov naenkrat dobila idealno platformo za javno financiranje manjših in srednje obsežnih projektov. Med njimi je v tem trenutku veliko duhovnih naslednikov primerkov zvrsti, ki so pri splošni publiki in velikih založnikih padle v nemilost.

Plusi crowdfundinga so za razvijalce in igralce številni. Prvi na ta način preverijo zanimanje za domislico in si v primeru pozitivnega odziva vnaprej zagotovijo potrebna sredstva. Ker založnik odpade, imajo glede vsebine, cenzure in spornih zadevščin, kot je vključevanje protipiratske zaščite (DRM), proste roke. Načeloma rade volje ugodijo željam strank.

Za igralce je Kickstarter pak edinstvena prilika, da za sebi ljube in drugače zanimive projekte glasujemo neposredno z denarjem. Bonusi so direkten stik s kovači, finesen vpogled v zakulisje nastajanja umotvora ter številne unikatne ugodnosti in priboljški, pogojeni z višino vloženega zneska. Za 20 evrov si običajno zagotovimo digitalni izvod igre ... za 40 škatelno verzijo, v kateri imajo mesto zajetni priročniki, zemljevidi, karte in drugi bonbončki, ki so bili nekoč redna polnila kartonskih embalaž ... in za 80 nadmočno 'zbirateljsko' edicijo. Kaj pa če za uresničitev sanjske igre 'darujemo' petsto, tisoč, pet tisoč evrov? I, takrat nam denimo Chris Roberts dovoli, da v Citizenu poljubno poimenujemo zvezdni sistem, artisti iz Double Fine nam narišejo portret v grafičnem slogu igre, medtem ko snovalci Wastelanda 2 v špil vnesejo neigralni lik z našo podobo in imenom. Obisidian v Eternityju po naših navodilih oblikujejo krčmo, Peter Molyneux pa nas povabi na celodnevni ogled studia in štamprle pelinkovca v svoji čumnati.

Za razglabljanje o minusih in pasteh zapravljanja na Kickstarterju ter o tem, ali gre za dolgoročno obstojen model financiranja neodvisnic, je v tem trenutku prezgodaj. FTL (Joker 231, 88) je navdušil, na sveže težkokategornike pa bo treba še malce počakati. Pomisleki se zaenkrat tičejo spoštovanja izdajnih rokov in denimo tega, kaj bi se zgodilo, če bi jo snovalci po prejetju denarja podurhali na Kajmanske otoke in si z našimi milijoni do penzije plačevali masaže. Zakonska varovalka, ki naj bi preprečevala, je bolj ohlapna oziroma moralna. Odgovornost za uresničitev projekta v končni fazi nosijo avtorji. Nekaj nategov je portal že zabeležil.

Skratka, bomo videli. Tačas pa se na sledečih straneh seznanite z zanimivimi kickstarterščinami, ki se nam obetajo v tekočem in prihodnjem letu.

Broken Sword: The Serpent's Curse

400.000 $ / 771.560 $

Kuj železo, dokler je vroče, so rekli pri jorškem razvijalcu Revolution in odmevnost uspeha Double Fine Adventure izkoristili za predstavitev The Serpent's Curse, petega dela v nizu pustolovščin Broken Sword. V njem se bosta ameriški turist in raziskovalec mitov George Stobbard ter reporterka Nicole Collard spotaknila ob novo zaroto. S klikanjem ali vlečenjem po zaslonu, mešetarjenjem po inventarju ter reševanjem ugank bomo začeli v Parizu in tekom dogodivščine obiskali izbrane evropske lokacije. Zagotovo London in Turčijo ter bržkone Iberski polotok, saj se bo fabula dotikala skrivnosti iz obdobja španske civilne vojne. Glede grafike se je ideator Charles Cecil s sodelavci odločil za kombinacijo risankastih ploskih ozadij, ki so krasila prva dva dela, ter likov, ki jih bodo oblikovali in animirali v treh dimenzijah. Vse skupaj bo časom primerno teklo v visoki ločljivosti, posneli pa bodo prav vse dialoge, in to v več jezikih. Kačje prekletstvo kanijo izdati do konca poletja za abake ter mobilije.



Carmageddon: Reincarnation

400.000 $ / 625.143 $

Pomnite ogorčenje na račun Carmageddona iz leta 1997, ko so mediji, Vatikan in ostali dušebrižniki izlivali žolč nad hudo grafičnimi prizori vožnje čez pešce? No, britanski razvijalci Stainless so se dokopali do svoje stare licence in pripravljajo sodobno reprizo legendarne avtomobilske krvave jebačine, v kateri zmaga tisti, ki razbije vse nasprotnike in tretjo dimenzijo vzame čimveč paničnim dvonožcem. Reincarnation naj bi se proslavil z večino elementov, ki so zaznamovali pretekle dele, in dodal nekaj svežih. Imel bo poskočno fiziko, dinamično veriženje pločevine, neizprosno umetno inteligenco sovoznikov in številne obešenjaške nadgradnje oziroma power-upe, ki ji bomo pobirali med vandranjem po ogromnih mestnih in podeželskih stopnjah. Pa tudi spletni ter lokalni multiplayer, možnost ogleda posnetkov igranja in še marsikaj. Cenzure v obliki zombijev namesto človeških prebivalcev pak ne! Špil smo pecejaši pričakovali že prejšnji mesec, a so Brezmadežni datum izida nato prestavili na zadnje dni tekočega leta. Šmrc.



Planetary Annihilation

900.000 $ / 2.229.344 $

Kako ironično. Množica na Kickstarterju ni požegnala Wildmana, akcijske frpjke izpod prstov Chrisa Taylorja, očeta serij Dungeon Siege in Total Annihilation. Z zelenci pa je prekrila Planetary Annihilation, ki ga je navdahnila ravno odlična Chrisova realnočasovna strategija s konca devetdesetih. Poanta igre, s katero se matrajo ameriški tvorci Uber, se skriva v naslovu. S kopičenjem robotskih enot bomo podobno kot v Totalu in seriji Comand & Conquer začeli na površju, skrbeli za surovine, gradili baze in oporišča ter se s kovinskimi podaniki in bojno mašinerijo udeleževali srditih bitk za prevlado nad danim ozemljem. Nakar bomo pogled oddaljili, se hipoma znašli v vesolju in se lotili kolonizacije oziroma uničevanja sosednjih vsemirskih teles. Diplomacija je za šleve! Pomagali si bomo z medplanetarnimi nuklearnimi izstrelki, v kolikor ti ne bodo zalegli, pa bomo posegli po asteroidih, ki jih bo moč opremiti z raketnim pogonom in jih poslati na uničujoče snidenje s sovražnikovo frnikolo. Rušili se bodo planeti, dobesedno. Duh špila, ki bo vseboval spletno večigralstvo in bo za računalnike na voljo predvidoma do konca poletja, najbolje povzame izjava enega izmed dizajnerjev: "We're not shooting for realism, we're shooting for awesome."



Leisure Suit Larry

500.000 $ / 655.182 $

Glede na to, kako obupno zanič, fukarije olajšani in v splošnem krneki so po propadu Sierre izpadli poskusi nadaljevanja tega častitljivega niza grafičnih pustolovščin za potrebneže, je kar prav, da bo novi Larry rimejk originala iz davnega leta 1987. Ampak tak celosten, saj kani penzionistični Al Lowe v sodelovanju s čezlužniško kovačijo Replay posodobiti grafiko v ploski tehniki, uporabniški vmesnik, glasbeno spremljavo in delno humor. Izvajanje ukazov z akcijskimi ikonami (poglej, govori, primi ...) namesto z neposrednim vnašanjem teksta? Se strinjamo, dasi bomo stari kozli pogrešali tipkanje pretirano eksplicitnih in nerealističnih navodil, na primer 'fuck hooker in the ass', ki so v izvirniku pripeljale do popopranih Larryjevih odgovorov igralcu. Al obljublja, da bo vzdušje kljub moderni priredbi ostalo pristno odraslo, razigrano in karseda seksistično, dočim bo primarna naloga junaka v retro belem gvantu tista stara. Poiskati bo moral idealno žensko in pri štiridesetih piškotek prvič potopiti v kavico *pomežik*.



Shadowrun Returns

400.000 $ / 1.836.447 $

Predstavljajte si univerzum, v katerem sobivata kiberpank in visoka fantazija. Svet, koder magične kreature in rase iz Gospodarja Prstanov životarijo v distopični prihodnosti Blade Runnerja. Evo, tak bo novi Shadowrun, ki je življenje začel v obliki namizne igre. Novejši poskusi digitalizacije se niso posrečili, zato so se fantje pri Harebrained Schemes zazrli v preteklost, v starošolski Shadowrun za mega drive in SNES. Returns bo v osnovi zmes potezne frpjke in pustolovščine. Izdelan bo v izometrični 2D-perspektivi, pogojen pa bo z globoko zgodbo o operativcih z napačne strani zakona, ki za velekorporacije opravljajo syndicatovsko umazane posle. Ker zapuščino papirnate verzije avtorji nadvse spoštujejo, kanijo v končni izdelek vdelati zmogljiv urejevalnik sveta. Z dotičnim bomo igralci ustvarjali lastne lokacije in dogodivščine ter h grupnemu tepežkanju vilinskih hekerjev, orkovskih vunbacačev in škratjih specialcev z laserji povabili oddaljene prijatelje. Shadowrun, kot se spodobi, skratka. "Natančno meri, varčuj z municijo in se z zmajem v nobenem primeru ne spusti v kupčijo."



GODUS

450.000 £ / 526.563 £

Če nam Peter Molyneux lahko kje postreže z revolucionarnim špilom, ki ga obljubi vsakič, ko se loti novega projekta, je to v žanru božjih strategij. Njegov Populous je bil prvi primerek te baže, GODUS pa bo po vsem sodeč nekaj zelo podobnega. Igrali bomo stvarnika in svoje častilce usmerjali k prevladi nad ostalimi ljudstvi in božanstvi. V oporo nam ne bo tamagočijevski beštko kot v še eni Perovi bogovščini Black & White, marveč bomo vpliv udejanjali s kreatorskimi posegi v dinamično okolje. S strateško postavitvijo reke ali vzpetine bomo denimo otežili premike četice sovražnega božanstva ter na podoben



način zadovoljili bivalnim in drugim potrebam podložnikov. Če se bodo slednji puntali, bomo nadnje poslali vulkan ali tornado, dočim jih bomo za predano čaščenje nagradili z božjimi darovi, kot so ogenj in hladna orožja. Mehanika dobrega & zlobnega postopanja bo prisotna, prav tako vzdušni prvoosebni način z obsedanjem podanikov. Drugače Molyneux in pomagači veliko stavijo na kooperativni multiplayer, ki bo omogočal povezovanje lastnikov verzije za PC, linux ter mobilne platforme. Vsemogočni bomo postali jeseni.

Project Eternity

1.100.000 $ / 3.986.929 $

Dolgo smo čakali, da bo Baldur's Gate dobil spoštovanja vrednega duhovnega naslednika. Project Eternity to bo, podrobna ploska grafika, pogled z vrha, fiksna kamera in taktično realnočasovno bojevanje s pavzo pa so le štirje elementi, po katerih bo tale retro frpjka spominjala na Icewind Dale, Planescape: Torment in ostale epske naslove, ki so jih Biowarovci v drugi polovici devetdesetih štancali z Infinity Enginom. Obsidianovci so sprva načrtovali nekoliko manj obsežno igro, a so jim fani navrgli toliko denarja, da so projekt razširili. Eternity se bo odvijal v izmišljeni deželi, ki naj bi po zgodovini in pristnosti ne zaostajala za D&Djevskimi. V njej bodo pomembno vlogo igrali številni (pol)bogovi, dočim se bo osrednja tema poudarjeno odrasle štorije vrtela okrog koncepta nesmrtnih duš. Vandrali bomo tako pod milim nebom kot po temnicah, med katerimi bo orjaški petnajstnivojski dungeon, ki si ga je rulja prislužila z divjim lajkanjem na Fejsiču. Med šestimi igralnimi rasami bodo poleg nujnih škratov in elfov posebej zanimivi humanoidi z božanskimi lastnostmi ('godlike'), medtem ko bomo člane raznolike druščine poiskali med osmimi kompanjoni s samosvojimi karakterji. Razvejani dialogi in moralno odločanje s posledicami sta samoumevni pritiklini, če vemo, da na špilu delajo frpjski eminentneži, ko so Chris Avellone, Tim Cain, Josh Sawyer in George Ziets. Nič ne dvomimo, da bo Eternity prihodnje leto sekal in čaral.



Dreamfall Chapters

850.000 $ / 1.538.425 $

The Longest Journey, neizpeta ljubezen s konca prejšnjega tisočletja, bo ponovno zasijala. Nadaljevanje Dreamfall iz leta 2006 je sicer pustilo mešane občutke, a vodja Ragnar Tørnquist je zdaj spet s srcem pri stvari. Ustanovil je lasten studio Red Thread Games, zakupil licenco in pričel resno delati na tretjem delu. Čeprav so sprva načrtovali epizodno zasnovo, je zamisel prerasla v projekt polne dolžine. Naslov se bo navezoval na življenjska obdobja, igra pa se bo odvila v enem letu s spreminjajočimi letnimi časi. Srečali bomo Zoë, bojevnika Kiana in še neimenovano novo junakinjo. Glede April ustvarjalci molčijo. Špil bo po zasnovi podoben Dreamfallu, vendar bo opustil oso-



vraženi boj, prav tako bo vmesnik bolj praktičen in brez pregledovalnega žarka. Kot poprej bo poudarek na dobri pripovedi in čustveni povezanosti z liki, ob čemer bomo igrali preplet raziskovanja, ugank in mini iger. Naplesti želijo več sočasnih niti zgodbe, ki bo dobro dogradila znano dvojnost Starka in Arcadie. Delno jih financira norveški filmski sklad, preostanek pa so zbrali ravno s kampanjo na Kickstarterju.

Wasteland 2

900.000 $ / 2.933.252 $

Boter postapokaliptičnih frpjk se vrača! Ste vedeli, da so si pri pokojnem Interplayu Fallout spočetka zamislili prav kot nadaljevanje Wastelanda? EA jim licence ni odstopil in rodil se je eden temeljnih nizov igranja domišljijskih vlog. Brian Fargo, ustanovitelj Interplaya in vodja studia InXile, namerava sebi in mnogim pristašem s pomočjo Kickstarterja naposled uresničiti petnajst let stare sanje. V Pustinji 2 se bomo vrnili v okolje, ki ga je preoblikovala jedrska vojna, smer igranja pa bodo podobno kot v Falloutu določali telesni atributi ter bojne in nebojne veščine. Se pravi zadevščine, kot so moč, karizma, hitrost, zaznavanje laži, vlamljanje, ostrostrelstvo, rokovanje z eksplozivi in slično. Tepežkanje bo potezno, grafika 3D, pogled izometričen, vmesnik si bo moč prirejati po mili volji. Naloge bodo rešljive na nebroj načinov, od diplomacije prek tehničnih do pokola vsega. Z veččlansko druščino rangerjev bomo pomagali preživelemu prebivalstvu in pri tem sprejemali odločitve, ki ne bodo nujno dobre ali slabe. Smrt kompanjonov z raznolikimi osebnostimi bo permanentna. Javol, obeta se nam trdojedrna frpjka stare šole, ob kateri novi XCOM izpade majhen in zelen. Kdaj? Bojda oktobra.



Double Fine Adventure

400.000 $ / 3.336.371 $

DFA na Kickstarterju upravičeno velja za posnemanja vreden projekt. Tim Schafer (Grim Fandango, Psychonauts, Brütal Legend) je investitorje marca lani očaral s humornim predstavitvenim videom. Za kratkočasenje bodočih igralcev, ki so umotvor gorečno podprli, pa Double Fine vseskozi skrbijo z nadmočno serijo dokumentarnih epizod. Te nudijo unikaten vpogled v kreativni proces naslova, za katerega zavoljo vpletenosti številnih talentiranih umetnikov in Tima samega verjetno ni bojazni, da bi razočaral. Podrobnosti zaenkrat kar uspešno skrivajo, ve pa se, da bo špil ploska 'point & click' pustolovščina in da bomo igrali z dvojcem likov. Dečkom, ki se dolgočasi na avtomatiziranem vesoljskem plovilu, in dečvo iz fantazijske dežele, ki se podobno kot rdečelasa princesa iz animiranke Brave upre tradiciji. Med njima bomo kot v legendarnem Day of the Tentacle preklapljali poljubno, zgodbi pa se bosta na neki točki križali. Nič, počakajmo, da stvorijo. Šušlja se o poletju, a kdo bi vedel. Double Fine Adventure preučujejo izid za računalnike ter androidne in Applove naprave.



Elite: Dangerous

1.250.000 £ / 1.578.316 £

Ko danes omenjamo peskovniške igre, imamo v mislih čefurščine in frpjke. Pri tem pa pozabljamo, da sta prvi tovrstni umotvor že leta 1984 patentirala David Braben in Ian Bell. Elite (glej anale v Jokerju 195) je bil prelomna vesoljska simulacija. V igralski leksikon je vpeljal pojem proceduralne generacije, kar je strašljiv izraz za samodejno stvarjenje vsebine – planetov in ostalih nebeških teles – znotraj navideznega univerzuma. Enako bo veljalo za Dangerous, v katerem bomo sami ali v spletnem sodelovanju oziroma sporu z ostalimi igralci raziskovali neskončno vsemirje. Cekine za nadgrajevanje osnovne ladjice in kupovanje boljših bomo služili kot trgovci, pirati ali najemniki ter opravljali vsakovrstne skriptirane in naključno ustvarjenje misije. Sčasoma se bomo dokopali do pilotskega statusa 'elite', galaksija pa bo beležila vsa naša dejanja in se v skladu z njimi nenehno spreminjala. Fizičnega pristajanja na planetih ne bo, vendar David obljublja, da bodo na tej vzdušni pritiklini pričeli delati kmalu po izidu. V planu je prav tako sprehajanje po vesoljskih postajah, kjer se bo recimo moč vtihotapiti na plovila ostalih vesoljskih pustolovcev in jim suniti tovor. Starim prdcem, ki ste nabijali pretekle dele, najbrž ni treba razlagati, kako zasvojljivo zna biti neomejeno vandranje med zvezdami. Ostali lastniki abakov pa se boste o tem na lastno pest prepričali marca prihodnje leto. Naj živi Elite!



Star Citizen

2.000.000 $ / 6.238.563 $

Chris Roberts ni avtor, ki bi ga človek povezoval z neodvisnicami. Njegovi Wing Commanderji so bili spektakularne produkcije, zato smo bili feni vesoljščin začudeni, ko je najavil, da za uresničitev Star Citizena potrebuje vsega skupaj dva milijona dolarjev. Za crowdfunding je to spoštljiva vsota, za velik moderen naslov pa drobtinice. Nakar smo izvedeli, da je bil uspeh fehtalske kampanje predpogoj za financiranje s strani privatnih investitorjev, ki bodo primaknili 12 milijonov, in smo od navdušenja še bolj na stežaj odprli denarnice.



Kaj jih ne bi, ko nas čez približno dve leti čaka ambiciozna vesoljska simulacija, ki bo pod eno streho združevala wingcommandersko izkušnjo in masovno raziskovanje vesolja. Če se bomo uvodoma pridružili vojaški organizaciji, bo sledila enoigralska kampanja z vsemi pristojbinami. Konkretno z več ducati predpripravljenih misij in zanimivo zgodbo, v kateri se po galaksiji razkropljeno človeštvo spopada s sovražno raso, ki sumljivo spominja na mačkovske Kilrathije s plešo. Lahko pa bomo prosto odfrčali v enega od številnih planetnih sistemov in se lotili raziskovanja, trgovanja, varovalnega spremljanja konvojev, lova vsemirskih tihotapcev in drugih prestopnikov. Samotarsko ali v družbi tisočev igralcev z vsega sveta. Poudariti velja, da Star Citizen ne bo EVE, saj v njem nasprotnikov ne bomo napadali s klikanjem, pač pa se bomo udeleževali trzajočih dogfajtov, kjer bodo pomembni tako refleksi kot opremljenost ladjice. Teh bo ničkoliko.



O častihlepnosti Chrisovega podviga pričajo nekatere napredne igralne mehanike. Na površje planetov se vsaj ob izidu ne bo moč spuščati, lahko pa se bomo vkrcevali na križarke, onesposabljali plovila ter se po njih sprehajali in streljali kot v kaki, no, streljačini. Ni naključje, da Citizena vkup dajejo v CryEnginu 3. O tem, da s štorijo misijo skrajno resno in že pred izidom skrbijo za pestrost galaksije, pričajo kvalitetni literarni utrinki, ki jih redno objavljajo na uradni strani. Roberts, ogromno vesolje, spektakularno puščavništvo in globok multiplayer? Milina.





Evel Knievel DRZNIK

Superjunaška oprava, bleščeč motocikel, neustrašen pogled, pred njim pa ognjen obroč, rjoveči tigri in trije delujoči helikopterji. LordFebo predstavi znamenitega drzneža iz nekega drugega časa, ki je za spektakel tvegal življenje in si lomil kosti.

Londonski stadion Wembley je bil 26. maja 1975 nabito poln. A ni šlo ne za nogometni derbi, ne za koncert, kajti sredi zelenice je eden ob drugemu stalo trinajst avtobusov, pripravljenih, da jih preskoči največji *daredevil* tistega časa – neustrašni Evel Knievel. Devetdeset tisoč ljudi, znatno več, kot je bilo sedišč, je zadrževalo dih, ko se je 37-letni ameriški motorist, odet v zaščitni modro-bel kombinezon z zvezdami, zapodil po rampi. Na odskočišču je harley-davidson dosegel 140 kilometrov na uro in elegantno poletel čez rdeče strehe. Kazalo je, da bo skok, s katerim je Evel otvarjal evropsko turnejo, uspel.

Zlobni Knievel

Evel se je rodil kot Robert oziroma Bobby Knievel leta 1938 v kraju Butte v Montani. V trike z motorji se je zaljubil, ko si je kot osemletnik ogledal nek potujoči cirkus, in odtlej se je pri bicikliranju vselej dvigal na zadnje kolo ali poskakoval. Enako je počel s prvim mopedom, ki si ga je prislužil v lokalnem rudniku. Ta objestnost ga je nato stala službe, saj je pri početju vragolij z bagrom presekal glavni mestni daljnovod. Kot brezdelnež se je potem pogosto znašel v težavah, zaradi česar je naposled pristal v zaporu. Arestantski detajl ga je zaznamoval za vse življenje. Celico si je namreč delil z nekim Knoflom in ječar ju je posrečeno klical Awful Knofel in Evil Knievel. Ime se je Bobbyja prijelo in poslej se je tudi sam tako predstavljal, le da je zavoljo manjše zlohotnosti zamenjal črko.

V mladosti se je Evel ukvarjal z marsičim. Bil je igralec hokeja, skakalec v višino, jezdec na rodeu, akrobatski smučar, lovec, ribič in srednje uspešen motodirkač. V zgodnjih šestdesetih je v rodnem kraju odprl štacuno s hondami, a posel ni šel. Ker je takrat že imel familijo, je potreboval denar, zato je prišel na zamisel o kaskaderski predstavi. Izdelal je plakate, organiziral dogodek, nagovoril množico, se s hondo nekajkrat zapeljal po zadnjem kolesu in nato uspešno preskočil nekajmetrsko škatlo klopotač. S tem dogodkom se je leta 1965 pričela dvanajstletna Evelova kariera nastopaštva, v kateri je zabeležil skoraj tristo predstav in postal legenda.

Čez avte za ceno kosti

Da bi se ločil od mnogih sličnih zabavljačev, ki so preskakovali kače, krave, pume in bazene z vodo, je pričel nastavljati avtomobile. Zamisel se je izkazala za dobro reklamno potezo, vendar se je kmalu pričelo pretiravanje, saj se je publika že videnega hitro naveličala. Z neprestanim povečevanjem razdalje so prišle nesreče. Pri trinajstem avtomobilu se je prvikrat orenk polomil, kar pa se je izkazalo za dobro promocijo. Ko jih je preskočil šestnajst, je že izstopal in zanimanje so pričele kazati vseameriške TV-postaje.

Prvo nacionalno prepoznavnost je pridobil z vegaškim nastopom, ko je prepričal lastnike hotela Caesars Palace, da 1. januarja 1968 preskoči njihovo fontano. 40-metrski letalni projekt se ni posrečil, saj je zaradi prenizke hitrosti Evel z zadnjim kolesom zadel doskočno rampo. Sunek mu je iztrgal krmilo iz rok, naredil je salto in pristal z zlomljeno medenico, stegnenico, kolkom, zapestjem ter obema gležnjema. Po mesecu dni se je zbudil iz kome slaven. Mreža ABC, ki je prej zavrnila poročanje dogodka v živo, je bila za objavo posnetkov pripravljena plačati trikratno ceno.

Čeprav so zdravniki drzniku napovedali življenje na berglah, je Evel že čez pet mesecev preskakoval petnajst fordov mustangov in si vnovič zlomil nogo. Tri tedne kasneje je polet ponovil, tokrat srečno. Njegova kariera se je strmo vzpenjala in zaživel je kot prvorazredni zvezdnik. Skakal je vsak teden, včasih je padel, a ustavila ga ni nobena nesreča. Javnost je bila nad karizmatičnim motoristom, ki je v svojih nagovorih svaril pred drogami, zapovedoval čelado in žugal komunizmu, navdušena. V prepoznavni elvisovski obleki z velikimi krajci, V-izrezom in zvezdami je bil Evel Knievel resnični Kapitan Amerika.

Potnik v raketi

Na krilih slave je razmišljal o drznosti, s katero se ne bi mogel primerjati noben dotedanji dosežek: hotel je preskočiti Veliki kanjon. Ker je šlo za narodni park, se









Evel je od klopotač prešel na skakanje čez avtomobile in avtobuse, pogosto pa je letel tudi čez kakšne objekte, zlasti ob otvoritvah in promocijah. Prvi tak skok čez vodomet v Las Vegasu (desno) se mu ni posrečil in lep čas je bil v mavcu. Nikoli v življenju pa ni padel v zraku, vedno le ob pristanku.





Evel Knievel je bil zaresni neuničljiv superjunak. Imel je vpadljivo opravo in redno je izzival smrt ter se rogal medicini, ki ga je v napovedih vsakič prizemljila, a se je vselej pobral. Svoje ime je dobro unovčil tudi za licenčno robo, najsi je šlo za bicikle z njegovim prepoznavnim vzorcem ali igrače in figurice. Imel je tudi lasten strip. Le z zavarovalnicami se ni razumel, kajti pogodbo mu je odrekel celo Lloyd.





Prvi nebocikel je bil v raketo oblečeni motor (zgoraj), vendar so nato raje izdelali zaresno raketo. Preskok kanjona s parno raketo se resda ni posrečil, vendar je imel Evel pri tem najbolj norem podvigu daleč največ sreče. Jamstva za uspeh ni bilo in bil je pravzaprav testna lutka, saj bi zadevo lahko razneslo, lahko bi se zasukala v zraku, lahko bi ji zmanjkalo moči in bi strmoglavila v vodo … Kako je izstrelitev potekala, poglejte na YouTubu. Spodaj pa je ostanek rakete, ki je na ogled v muzeju. Lepo je viden speštan nos.



je moral pogajati z ministrstvom, a dovoljenja ni dobil. Zato je junak poiskal podoben kraj, Snake River Canyon v Idahu. Sprva je želel čez 400 metrov široko rečno dolino poleteti z motorjem z raketnim pogonom. Za projekt je najel letalske konstruktorje, ki so ga prepričali v namensko vozilo. Da bi ohranili Evelovo pripadnost kolesom, so ga poimenovali skycycle X-2, dasi je šlo za raketo. Delovala je na parni pogon, torej na potisk stisnjene segrete vode. Čeprav so v promocijske namene omenjali sodelovanje z Nasinim inženirjem, se nek sodelavec takole spominja tistih dni: *"Iz odpadnega železja smo izdelali domači kos dreka, kakršnega bi znala na dvorišču sestaviti druščina brihtnih mulcev s pomočjo enciklopedije Brittanice."*

Celo Evel, ki je sicer zaradi projekta prišel na prve strani časopisov, je podvomil v podvig in mu pripisal polovične možnosti za uspeh. Na vprašanje, zakaj to počne, je odgovoril: *"Ker sem Evel Knievel. Kdor me hoče ustaviti, me bo moral sestreliti!"* Zato je 8. septembra 1974 pred milijoni gledalcev navidez brez strahu zlezel v nebocikel. A publika ni vedela, da so raketo preizkusili le dvakrat, obakrat neuspešno. Takisto se je malokdo zavedal, da je bil norec v njej zgolj potnik, saj ni imel nikakršne možnosti nadzora. Ko je pritisnil gumb, se je sprostil pritisk supervroče stisnjene vode iz 200-litrskega rezervoarja in raketa je že na zaletišču drvela s tristo kilometri na uro. Po izračunih bi bila končna hitrost okoli šeststo, kar bi izstrelek dvignilo sedemsto metro visoko. Nato bi se samodejno odprlo padalo in leteča cigara bi se z nosom naprej spustila proti tlom.

Na žalost se predvidevanja niso uresničila oziroma je zatajila čista banalnost. Padalo se je namreč aktiviralo kmalu po izstrelitvi. Raketa je počasi padla v kanjon, pri čemer je imel Evel neznansko srečo, da jo je veter potisnil nazaj na breg. Če bi namreč padel v reko, bi zagotovo utonil, kajti v dolini ni bilo reševalcev, kapsula pa ni bila narejena za reševanje iz vode. Za ponovni poskus ni bilo ne denarja, ne zanimanja. Čeprav je imel še mnogo skrajnih idej, recimo podoben prelet Mississippija in skok z ene njujorške stolpnice na drugo, je raje nadaljeval s cenejšim preskakovanjem avtomobilov.





Prizori so z londonske predstave, ki jo tako kot vse ostale večje dosežke poglejte na YouTubu. Voščeni Evel mi je v Vegaškem Madam Tussauds pustil zajahati harleyja XR-750, s katerim se je najbolj proslavil. To je bil spidvejski motocikel, po današnjih standardih docela neprimeren za skakalne akrobacije. Čeprav je fural nortona, triumpha in hondo, je najbolje sodeloval s Harley-Davidsonom. Zato je podjetje s pomočjo Evelove hčerke v Milwaukeeju postavilo muzej.







Rekordi in konec kariere

Sredi sedemdesetih je bil Evel na višku slave in reden gost revije Sports Illustrated ter programa Wide World of Sports, dveh najmočnejših športnih medijev. Zadnji gladiator, kakor so ga imenovali, je hotel svojo blagovno znamko unovčiti še izven ZDA, zato se je leta 1975 odpravil na evropsko turnejo. Na londonskem stadionu ga je pričakala najštevilnejša množica dotlej, ampak kar naj bi bila uvodna predstava, je bila edina. Vedno znova se je izkazalo, da tistikratni motocikli niso bili narejeni za skakanje, zlasti ne težki in togi harley-davidsoni. Evel je sicer preletel trinajsterico avtobusov in pristal na klančini, vendar je zaradi slabega vzmetenja, ki je zadek odbilo v zrak, izgubil nadzor ter grdo padel. Kljub vnovič zdrobljeni medenici je odklonil nosila in z besedami *"Vstopil sem peš, odšel bom peš!"* prizorišče zapustil na nogah.

Četudi se je po nesreči javno pridušal, da je z njegovim kaskaderstvom konec, je istega leta v Ohiu ponovil izziv z avtobusi, a je dodal štirinajstega. Ne le, da je bil skok popoln, prenos podviga je zabeležil najvišjo gledanost v zgodovini ameriške televizije, rekordnih štirideset metrov in pol pa je ostalo nedoseženih vse do leta 1999!

Neštetokrat polomljeni, še zmerom delujoči Evel Knievel je spoznal, da je dejansko čas za upokojitev. Toda čez noč se adrenalinu, ki ga je držal pokonci dve desetletji, ni mogel odpovedati. Zato je skakal še naprej, le na krajše razdalje. Za dokončno slovo je leta 1976 planiral skok čez akvarij z morskimi psi, ki so bili tedaj zaradi aktualnega filma Žrelo v središču pozornosti. Poslovilni projekt se ni izšel, kajti zaradi nesreče na vaji je drznost odpovedal. Tedaj si je za spomin poslednjič polomil obe roki, s čimer se je pod črto nabralo 433 kostolomov. S tem se je vpisal v Guinnessovo knjigo rekordov.

Knievel junior

Zaključek kariere je obeležila črna pika, ki je drzneža stala denarja in ugleda. Leta 1977 je nekdo izdal knjigo o njem in par navedb je Evela tako zjezilo, da je šel do avtorja in ga resno pretepel s kovinskim kijem. Sodišče ga je obsodilo na šest mesecev zapora in mu naložilo trinajst milijonov odškodnine. Za nameček so mu sponzorji zaradi dogodka obrnili hrbet, zaradi česar je kaskader bankrotiral.

Po odsluženi kazni se je Evel pridružil sinu Robbieju, ki je šel po očetovih stopinjah in v isti maniri prirejal motociklistične šove. Pravzaprav je tako občudoval fotra, da je bil oblečen v enak pajac in je celo ponavljal izzive. Zaradi podobnosti je mnogo juniorjevih fotografij pripisanih Evelu. Tako je denimo uspešno poletel nad nesrečnim vodnjakom v Las Vegasu in za povrhu preskočil obronek Velikega Kanjona, ki je v lasti indijancev. Načrtoval je tudi ponovitev izstrelitve čez Kačjo reko in šestnajst avtobusov na Wembleyju, vendar namere ni izpolnil. Evel pa ni več skakal, edinole po zadnjem kolesu se je fural in vodil sinove predstave. Kljub temu, da je Robbie izvedel tristo skokov in postavil dvajset rekordov, je njegova slava v primerjavi z Evelovo zanemarljiva. Časi so se spremenili, početje je zaradi boljših motorjev postalo manj skrajno oziroma se ga je lotevalo čedalje več ubrisancev, poleg tega je preredko padel. Občila in publika pač zahtevajo kri!

Legenda živi

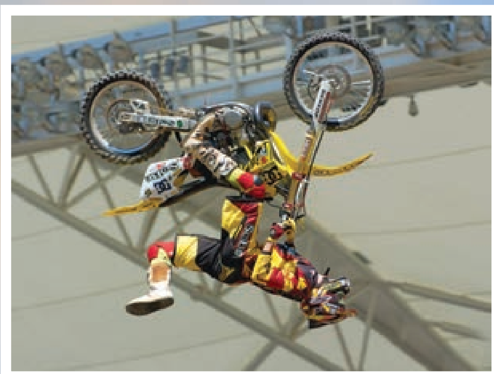
Evel poškodbam navzlic ni imel pretiranih težav z gibanjem niti na stara leta. Težave so mu delali notranji organi. Ledvica so mu uspešno presadili, izdala pa so ga pljuča. Superman je umrl leta 2007 v rojstnem Buttu, star 69 let. Tam v spomin na častnega meščana vsakega julija organizirajo adrenalinski festival Evel Knievel Days.

Čeprav dandanes številni najstniški adrenalinski motokrosisti počnejo v zraku figure, ki so bile pred štiridesetimi leti neverjetne, se z Evelom ne morejo meriti po drznosti. Res je, da so gibčnejši in da bolje obvladajo stroj. Prav tako so bolj premišljeni, saj vadijo v bazenih s peno, doskočišča so iz zemlje, motocikli so lahki ter mehki, zaščitna oprema pa je prav tako močno napredovala. Toda ravno to, da je skakal s povsem neprimernimi mopedi, ki so omogočali malo kontrole, in pristajal na trdih rampah, je Evela naredilo za pravega in edinega daredevila. Njegovo ime je zato z zlatimi črkami vpisalo v anale več generacij in zasluži si, da se ga še nekaj časa ne pozabi!

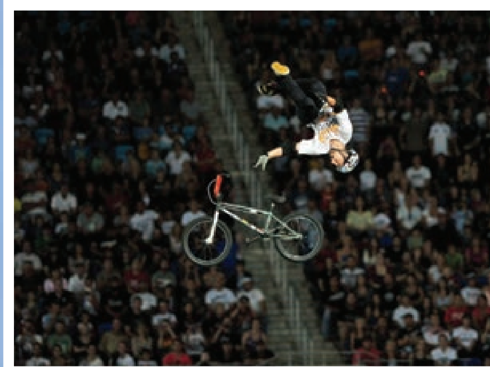


Top Gearov Richard Hammond je z opazno opešanim Evelom posnel oddajo le nekaj mesecev pred njegovo smrtjo. Na Tubi je zaradi BBCjevega teženja ni, jo je pa moč najti na drugih straneh.

Prejšnji mesec smo pisali o nekem letečem cirkusu, toda v pravem pomenu besede je tak le en: Nitro Circus, predstava najbolj norih akrobatov z motorji, kolesi, deskami, smučkami in avtomobili. Za boleče norčavosti dovzetni LordFebo si z redbullom v roki ogleda njihov najnovejši film.







Nekaterim navadna rekreacija ni dovolj, marveč iščejo skrajne meje telesa, tehnologije in fizike. Zato smučajo navpik, se mečejo s stolpnic, jezdijo cunamije, motoristično preskakujejo avtobuse, plezajo brez naveze, z rolkami frčijo visoko v nebo, se potapljajo na dah in še bi lahko naštevali. Takim čezlesnikom oziroma drznikom je skupna odvisnost od adrenalina, ki jih venomer žene v nove, še višje, še globlje, še daljše, še hitrejše in še norejše podvige.

Eden takih ekstremnih športnikov je Travis Pastrana, postaven, atletsko grajen in vselej nasmejan mladenič, ki ne kadi in ima preseratorsko bajto ter polno garažo. Od idealnega sina in moža ga loči le to, da od časa do časa pride domov v mavcu od peta do glave. Fant je namreč proslavljeni FMXar, motokrosistični freestyler, ki med skoki dela kozolce, raznožke, skrčke in druge dihjemajoče figure. Več svojega življenja preživi v zraku kot na tleh in ima resne težave pri sklepanju zavarovanj.



29-letni Travis je ekstremistični multidisciplinist, ki je začel kot najstniški prvak v motokrosu, desetletje dominiral v motociklističnem prostem slogu, te dni pa za volanom bolida pričenja sezono lige Nascar. Vmes fura gledališko skupino Nitro Circus, ki predstavlja ekstremne športe navadnim ljudem. Če izvzamem flashevski špilček na Red Bullovi strani, kjer dela dvojne vijačnice z oslom, lastne igre začuda še nima.

Novodobni Evel Knievel

Da je Travis res car, kaže rekordnih deset zlatih odličij s kronske skrajnostne prireditve X-Games. Že kot čudežni deček motokrosa je med dirkami izstopal zaradi atraktivnih skokov, gromozanske dvoranske skakalnice in rampe pa so mu dobesedno dale krila. Vrsto let mu v skakalnih karefakah in drznosti ni bilo para. Čeprav danes vrhove razreda motox že osvajajo mlajše generacije, Pastrana ostaja ikona mopedističnih karafek. Lasti si vrsto pionirskih uspehov, med ostalim prvi javno zvoženi dupli prekuc nazaj. Stalno se mu izmika edinole dvojni obrat s salto, rodeo 720. Zadnji poskus ga je stal zlomljene noge.

V svoji adrenalinski odvisnosti se Travis preizkuša v marsičem, največ veselja pa mu poleg motorja čez drn in strn prinašata reli in nascar. Pretirano dober ni ne v enem, ne v drugem. V želji po dvoboju s prvakom je lani na X-Games povabil Loeba, a je imel nesrečo in izpadel že v kvalifikacijah. Sebastjan je na kraju seveda odnesel zlato. Vseeno sta mu za volanom uspela svojevrstna rekorda. Med neko hitrostno preizkušnjo je brez skrivljenega lasu imprezo zakotalil



Na posnetku z Iger X 2006 je Travis v družbi s pokojno legendo Colinom McRaejem in relijaškim akrobatom ter kolegom Kenom Blockom. Pastrana je tedaj prvič dirkal v relikrosu in po Colinovem nesrečnem prevalu zasedel prvo mesto.

sedemkrat in tričetrt. Kljub poskusom mnogih kaskaderjev, da bi ga načrtno presegli, to ostaja neponovljiv dosežek, ki ga lahko na lastne oči vidite na YouTubu. Drugi rekord je najdaljši skok z avtomobilom. Polet junaškega norca je segel 83,5 metra daleč!

Turbo jackass brez zavor

Travis ni le drzen in gibčen, marveč se zna dobro prodajati. Že desetletje vodi vrtec podobnih utrgancev, znan kot Nitro Circus, ki organizira spektakularne predstave. Ko je bil pretočni video še v zametkih, so izdali sedem DVDjev raznoraznih vragolij in nezgod z motorji, BMXi, rolkami in snežnimi deskami. Nato so v sodelovanju z Murdochovim kanalom Fuel TV nekaj let furali miniserijo. Širše pa je televizijska oddaja Nitro Circus štartala leta 2009. Takrat je oko na akrobate vrgla mreža MTV in dala vajeti v roke znanemu jackassovcu Johnnyju Knoxvillu. Skupaj so ustvarili enaindvajset nasičenih, adrenalinsko-norčavih epizod z mnogo znanimi gosti, kakršni so Mat Hoffman, Dave Mirra, Tony Hawk in Ken Block.

Nitro Circus je na otip sličen Jackassu, kar pomeni atraktiven kolaž vratolomnih neumnosti in pretiravanj onkraj domišljije, podkrepljen z osebno noto čvekave ekipe. A četudi si šova delita hecne izzive z vozili, kot so lupingi z biciklom, spusti v otroških avtomobilčkih in boleči skoki v vodo, sta ipak različna. Predstava magarcev temelji na nagnusnih forah, izprijenem mazohizmu, sekretnih skečih in Stevu-O, dočim je njen kaskaderski del zanalašč naštiman tako, da se čimbolj krohotalno ponesreči. Nitro Circus sicer vsebuje smešnosti, dasi brez straniščnega humorja in mučenja živali, vendar so njegovo jedro ekstremni, tudi smrtno ne-



Desetmetrska razdalja je za vsakodnevne skakalce mala malica. Toda če jo premostiš na biciklu, kozolčno naprej in z ene 63-nadstropne stolpnice na drugo, bo skok gotovo prišel v anale. Zaščitnih ukrepov seveda ni bilo. Ker jim v Ameriki takih usekanosti niso dovolili izvajati, so cirkusantje šli v Panamo!



V časih mojega BMXanja v zgodnjih devetdesetih je bila salta še nedoseženi sveti gral. Danes počnejo že trojni *backflip*, *backflip tailwhip 360* (prekuc, zasuk geštela, vse to med popolnim obratom) in *special flip*, pri katerem naredi preval nazaj le človek, medtem ko kolo leti naravnost (na sliki). Veliko takih trikov prvikrat predstavijo prav na predstavah Nitro Circusa.



Saltiranje, celo dvojno, je postala taka rutina, da ga akrobati izvajajo sinhrono eden za drugim. Vzdušje na šovih, kot so Nitro Circus, X-Games ali Monster Jam, je neopisljivo. Travisova tovarišija v naše konce ne sicer ne prihaja, bo pa v Stožicah 1. aprila gostovala podobna predstava Masters of Dirt.



Film se otvori z bombastičnim prizorom, ko vzporedno in zaporedno dela salto mortale ducat FMXarjev, buggyjev in monster truckov. Baje posnetek ni zmontiran. Hudo za videti v HD in še 3D. Sem pa v filmu pogrešal raznovrstnejšo vsebino, najmanj bajkerski / skejterski / boarderski half-pipe, ki ga v filmu ni sploh. Ni niti snega. Očitno se prekopicavanje z motorji in celo kamioni bolje prodaja.

varni podvigi, pri katerih so akterji bodisi hitri, bodisi mnogo metrov v zraku, najraje pa oboje. Predvsem pa nori. Ko usekanci s tricikli skačejo z ene stolpnice na drugo, ko z motociklom pri sto na uro prečkajo bazen po vodni gladini, ko s helikopterjem delajo lupinge in vijake ali ko se Travis vrže brez padala iz aviona, prostora za napake ni.
Začuda se ni ubil, niti resneje poškodoval še noben od cirkusantov. Že res, da imajo v kartoteki nekaj zlomov, pretresov in nategov. Toda očitno so iz drugačnega materiala kot navadni ljudje, saj nepoškodovani vstanejo celo po najhujših telebih. Še najbolj jo je skupil debelušni in zafrkavani Street Bike Tommy, ko je s težkim cestnim motorjem klovnsko zgrešil ogromen bazen pene in pikiral naravnost v asfalt, pri čemer si je polomil obe nogi. No, po nekaj tednih prizemljenega celjenja kosti je iz bolnišnice odkorakal kot nov. Travis in druščina so zato lahko še taki rekorderji, a s 433 kostolomi ostaja Evel Knievel nesporni prvak.

Če ima kolesa, lahko leti!

Lani je vesela družba, v kateri je tudi ženska, svoje delo kronala z visokorazločljivim 3D-filmom. Ta je v ZDA igral po imaxih in je naprodaj na blu-rayu. Pozitivnih strokovnih mnenj seveda ni požel, kajti kritiki so se spraševali po smislu poldrugo uro dolgega niza nepovezanih adrenalinskih prizorov, zlasti pa po duševnem zdravju sodelujočih. Izdelek res ni za take, ki si s kolesom ne upajo zapeljati niti z robnika. Ampak v tapravi družbi je spektakularne (in zastonjske) HD-posnetke večinoma motorističnih ter triciklističnih poletov kar zabavno pogledati.





Vsaka zamisel se ne posreči. Vozičkarju ni uspel luping in je boleče padel direkt na glavo (blazine, ki so jih vrgli Travis in kolegi, so zgrešile). Sličen pristanek se je pripetil tudi avtu, ki je načrtoval vijak okoli vzdolžne osi. Toda kljub vratolomnostim in pogostim padcem, ki niso za nežnodušne gledalce, trajnih posledic akrobati letečega cirkusa nimajo. Edina zabeležena žrtev (ameriškega) motorističnega freestyla je Jeremy Lusk, ki je na tekmovanju leta 2009 med izvajanjem figure *heart attack indian air backflip* padel na glavo. Preminulemu stanovskemu kolegu so Pastranovci posvetili tretjo epizodo šova.



Drznikov, kakršen je Travis Pastrana, zlomljene kosti in sklepi, kovinska opornica, raztrgane kite ter poškodovana hrbtenica ne ustavijo. Brez adrenalina jim živeti ni, zato nenehno preizkušajo nove trike in podvige. Travis ima ta namen okoli bajte park z različnimi skakalnicami, bazenom, bagrom in ogromnim kontejnerjem pene. Fantje so najbolj hecni, ko frčijo in se prekopicavajo na triciklih, tako imenovanih big wheels.

Nekaj smeha sprožajo jackassovske situacije, ki zanalašč zavdajajo bolečino Tommyju. Drugače pa so vragolije spektakularne in zlasti neverjetno nevarne. Kaj adrenalinske odvisnike žene, da po desetih res neugodnih padcih še v enajsto poskusijo dvojni salto z otroškim trokolesom, vsakdanji človek ne ume razumeti. A spraševanje je odveč. To je njihov način življenja, saj mirovanja ne poznajo. Dokler ni razčesnjenih betic in odprtih zlomov ne pred, ne za kamero, je njihovo akrobatsko klovnstvo zabavno tudi za gledalce. In poučno. Zdaj denimo vem, da je z motorjem moč prečiti bazen po vodni gladini.
Da za ekstremizem ni ovir, priča cirkusant Aaron Fotheringham, bržda najbolj prifuknjen invalid na svetu, ki dela čudeže z invalidskim vozičkom. Dam pravi, da ni 'na vozičku', marveč ga 'fura'. Vendar se bolj zdi, da je z vozičkom kiborško spojen. *"Če ima kolesa, potem lahko leti,"* je njihov moto.
To rekši, so se vsi skupaj zbasali v šolski avtobus ter zdrveli proti skakalnici s petdesetmetrskim jarkom ...



Paraplegik Aaron Fotheringham s prirejenim vozičkom uganja podobne figure kot skejterji in BMXarji. Že pri štirinajstih je naredil salto nazaj, nekaj let kasneje dvojnega, na predlanski cirkuški turneji pa mu je uspel celo kozolec naprej.


SANTA MONICA



Evolucija večigralskih aren

Že deset let je tega, odkar je zdolgočasenec sedel za računalnik in zase ter kolege zmetal skupaj večigralski mod za Warcraft III, imenovan Defense of the Ancients. Ni se zavedal, da bo popularna DotA zagnala nov žanr in postala ena gonilnih sil e-športa. Sako in Aggressor raziščeta preteklost nekoč majhne predelave in si ogledata, kaj je iz nje nastalo.

DotA je spoj realnočasovne strategije ter igranja vlog, v katerem se pomerita dve moštvi igralcev, ki se trudita uničiti nasprotno utrdbo. Ob površnem pogledu bi mogel igro zamešati z navadno realnočasovno strategijo, kajti po zviška gledanem bojišču gomazijo gruče fantazijskih bitij in se udarjajo ob zvoku sekir. A vojske teh malih bitjec, tako imenovanih creepov, niso pod nadzorom igralcev, marveč računalnika, ki jih z vsake strani pošilja proti sovražni trdnjavi. Na poti se ta samodejna saldoteska seveda sreča in bojuje, za nameček pa steze nadzorujejo obrambni stolpi. Če bi dogajanje prepustili računalniku, bi za vekomaj viselo v ravnotežju.

Tu nastopijo živi igralci, po pet na ekipo, ki upravljajo vsak s svojim posebno močnim herojem. Z njimi morajo zrušiti sovražne stolpe, da omogočijo vdor sil skozi nasprotnikovo obzidje, in prevesijo tehtnico na svojo stran. Za nameček se liki na rovaš zbranih izkušenj frpjsko razvijajo in nabirajo opremo, kar poglobi odločanje.

Po tričetrt ure ena od utrdb leži v ruševinah in bitke je konec. Nato vajo ponavljaš v novem boju, bržda z novim šampionom z drugačnim stilom igre, kajti pred pričetkom spopada si vsakdo junaka izbere iz zajetnega spiska.



DotA je mod za Warcraft, zato ima njegovo podobo. Na štartu se igralci razporedijo po stezah – po dva zgoraj in spodaj ter eden na sredini. Prvih dvajset minut se skušaš z mlatenjem pošasti čimhitreje razvijati in ne krepniti.

Zimzeleni recept

Sistem je tako posrečen, da je iz modifikacije prerasel v nov žanr, ki mu zvečine pravimo MOBA ali multiplayer online battle arena. Od začetkov se ni bistveno spremenil, celo glede ozemlja ne. DotA je premogla eno samo karto s tremi potmi za creepe ob spodnjem in zgornjem robu ter po sredini, ki so jo skorajda vsi posnemovalci gladko povzeli.

Toda zakaj bi se hoteli vedno znova gnati sem in tja po isti planjavi, ubijati vedno enake valove nasprotnikov in rušiti poznano bazo? Iz istega razloga, kot igralci Counter-Strika drgnejo ene in iste karte. V Doti štejejo izključno taktične in hitroprstne sposobnosti, kjer strenirani igralci zasijejo. Z uroki in udarci moraš pedantno ciljati klik za klikom, zato je fajn, če je v tebi malo Azijca. Ko se zravsata obe moštvi naenkrat in ognjene krogle letijo sem in tja, je treba ohraniti brezhiben pregled nad dogajanjem, ves tim pa mora dobro komunicirati.

Drugič, tako kot v šahu kljub vnaprej določenim pogojem nobena partija ni enaka prejšnji. Repertoar obsega sto likov z zelo različnimi sposobnostmi, ki jih je dobro poznati v nulo. Zatorej je nujno vložiti mnogo noči, preden zaobvladaš mehaniko. A vedno se najde nekdo, ki je boljši od tebe, tako da izziva ne manjka.

Kronika žanra

Izvor Dote sega v leto 2003, ko je anonimnež, znan kot Eul, našel navdih v domačem scenariju Aeon of Strife za Starcraft. V njem so igralci izbrali enega heroja in s pomočjo računalniško vodenih robavsov sesuli nasprotnikovo utrdbo. Eul je to zasnovo razširil in jo priredil Warcraftu 3. Junake je izpeljal iz Arthasa in druščine, dodal pa je še kupovanje opreme. Modifikacijo je poimenoval Defense of the Ancients, DotA.

Ob izidu dodatka za WC3 The Frozen Throne je vajeti predal tovarišem zanesenja-



kom. Na spletu je objavil izvorno kodo, kar je botrovalo mnogim odvrtkom. Naposled je igralec 'Meian' vzel najboljše izvedenke in jih nabasal v paket DotA Allstars, ki se je izkristaliziral kot najbolj priljubljen. Tu je štafetno palico prevzel Steve 'Guinsoo' Feak, pod čigar taktirko je mod začel dobivati današnjo obliko. Vnesel je več kot petdeset junakov in šefovsko pošast Roshana (tako je bilo ime njegovi kegljaški krogli), na katerega se mora spraviti vsa ekipa.
Toda Guinsoo je delal zastonj, iz lastne dobre volje. Konjičkarski odnos je pomenil hroščatost in neuravnoteženost, zato je projekt prepustil nasledniku, skrivnostnežu, ki je še danes poznan le pod psevdonimom IceFrog. Novi šef je poslanstvo vzel resno ter urno pričel kodo optimizirati in čistiti žužke. Predvsem pa iskati ravnotežje med bojevniki, kar je vzrokovalo mnogim pritožbam. A fant je vztrajal in s tem naredil špil, ki je postal ena osrednjih disciplin e-športa.
Prve odmevnejše Dotine turnirje so priredili leta 2005, ko je Blizzard predelavo požegnal na BlizzConu, World Cyber Games pa na svojih azijskih turnirjih. Število igralcev je v naslednjih letih stalno naraščalo in botrovalo množenju tekmovanj, od leta 2008 tudi v ligi ESWC. To jo je postavilo ob bok velikanom, kot so Starcraft, Quake in Counter-Strike.



Po največ pol ure spopad preraste v drugo fazo, ko se stepe večina junakov hkrati. Tedaj je na ekranu direndaj in risankasta grafika, kot jo ima League of Legends na sliki, poskrbi za prepotrebno razločnost.



Ker so igre v formatu pet na pet, je infrastruktura za tekmovanja zelo podobna kot pri Counter-Striku. To je še eden od razlogov, da so Doto lige hitro posvojile. Tule na lanskem finalu LoLa v Los Angelesu.

Prvi priskledniki

Ob takem uspehu se ne gre čuditi, da so se pojavili posnemovalci. Prvi je bil leta 2009 izdani Demigod (J190, 87). Bil je videzno prelesten, zabaven in predvsem svež, saj je premogel kopico novih ozemelj in mehanik, kot je bilo nadgrajevanje creepov in stolpov z denarci. A njegov nalinijski sistem ni bil stabilen. Za nameček so ga prodajali tradicionalno, v škatli po polni ceni. Bil je komercialna polomija, ki je učila, kako se igre te sorte ne trži, četudi je v jedru zelo fajn.



Škoda, da je Demigodu spodletelo, kajti upal si je precej poseči v mehaniko. Poglej minikarte na preostalih slikah – povsod so enake!

Istega leta izdanemu League of Legends (Joker 198) se je pisalo bolje, saj so bili med njegovimi avtorji veterani Dote, ki so vedeli, kako je treba rečem streči. V LoL so vdelali robusten samodejen iskalnik igralcev, s katerim si igro našel v nekaj minutah in je odtlej stalnica žanra. S poenostavitvijo so naslov približali širšemu krogu ljudi, predvsem pa izkoristili način F2P, free to play, z mikrotransakcijami. Ta model drobižnih plačil razvijalcu prinaša stalen zaslužek in se, podobno kot pri večini novejših MMOjev, odlično sklada s potrebo po stalnem razvoju špila ter dodajanju novih herojev. Spočetka je moč uporabljati le nekaj šampionov, naknadne pa moraš odkleniti bodisi z igranjem, bodisi s pravimi denarci.
Za tiste čase tvegana poteza se je razvijalcu Riot Games obrestovala, saj je z LoLom po ocenah v prvem letu zaslužil med 25 in 50 milijoni dolarjev! Riot tega ne komentira, a se ponaša z zavidljivo statistiko. Oktobra lani je League of Legends vsak dan nažigalo dvanajst milijonov igralcev, do tri milijone se jih je v bitkah udejstvovalo istočasno in skupni mesečni igralni čas je znašal več kot milijardo ur! Turnirji v njem niso od muh, saj je lanski finale svetovnega prvenstva v neposrednem prenosu spremljalo več kot osem milijonov ljudi z vsega sveta. Po analizah sodeč je LoL tako na zahodu kot v Južni Koreji kot e-šport pustil za sabo celo Starcraft 2 in pri Riotu malce domišljavo pravijo, da imajo najbolj igrani špil na planetu. Prav pri njih so skovali izraz MOBA.

Težki elitizem

HoN, Dota 2 in LoL se do neke mere razlikujejo, a v dveh točkah so si edini. Vsi trije imajo strmo učno krivuljo in zateženo skupnost. Za razliko od Starcrafta, Street Fighterja in drugih solerskih večigralščin tu ne štejejo le tvoje sposobnosti, temveč ekipa kot celota. Zato tvoj zajeb potunka soigralce. Ker si tega ne želiš, moraš do najmanjših podrobnosti poznati tako sposobnosti svojih kolegov kot nasprotnikov, mehaniko igre in skrite kotičke. Pozoren moraš biti na pozicije vseh igralcev in se hitro odzvati, če pride do spopada.
Tutoriali sicer so, takisto spletni priročniki za posamezne junake in priporočen nakupovalni seznam opreme. A četudi si načitan do zadnje pike, te bodo izkušenejši igralci hitro stlačili v žakelj in te prodali na bolšjaku. Ko se to zgodi, lahko od soigralcev pričakuješ sočne izlive žolča. Strupene besede ti lahko igro hitro priskutijo, zato se špili trudijo s prijavami in pohvalami, kar omogoča Tribunal v LoLu, ali aktivno pomočjo začetnikom, čemur je namenjen bodoči tutorski sistem v Doti 2. Stanje se zaenkrat še ni opazno izboljšalo ...



Ponovno rojstvo

Za League of Legends je prišel Heroes of Newerth (Joker 207), praktično identična kopija Dote. Igralno območje in mehanika sta do zadnje podrobnosti prenesena iz moda in veliko šampionov ter opreme je skopiranih pod drugačnimi imeni. Pridodali pa so robustno nalinijsko hrbtenico s samodejnim iskanjem nasprotnikov. Avtorji S2 se niso odločili za tržni model F2P, marveč so igro splovili s cenovno postavko 30 evrov. To se jim ni obrestovalo, saj je Newerth predlani presedlal na brezplačnost z mikrotransakcijsko trgovino. Število igralcev je tedaj, zahvaljujoč tudi hvalevredni podpori za OS X in Linux, poskočilo. Septembra 2012 je imel HoN okoli 120.000 hkratnih strank.



Junaki v Doti, LoLu in HoNu na sliki razpolagajo s po štirimi uroki, kar je še ena od zapuščin Warcrafta. Okej, LoL doda eno pasivno lastnost.

Poleg začetne cene je za HoNov slabši izkupiček kriv konkurenčni naslov: Valvova Dota 2. Tudi ta je skoroda posnetek moda, le da tokrat uradno in z nedotaknjenimi imeni junakov. Njen razvoj so pričeli že leta 2009, debut pa je doživela z velikim turnirjem na sejmu Gamescom 2011, kjer je zmagovalni izkupiček v višini milijona dolarjev poskrbel za pošteno merico pozornosti. Takoj po sejmu je špil prešel v zaprto beto, v kateri je uradno še vedno. A glede na delujočo trgovino in splošno nežužkavost gre sklepati, da bliznih sprememb ne bo več in da izid ni daleč.
K Doti 2 so jadrno romali veterani izvirne modifikacije, za katere je LoL preveč popreproščen. S tem se je med skupnostma obeh iger razplamtel zanesenjaški boj, ki je med drugim viden v zavračanju izraza MOBA pri pristaših Valva. Oni zvrsti raje pravijo ARTS – action real-time strategy.

Konkurenca ne počiva

Heroes of Newerth, League of Legends in Dota 2 so najbolj priljubljene, na turnirjih največkrat zastopane MOBA-igre. A žanr pozna lepo število odvrtkov. Na Kitajskem je izšel priljubljeni Realm of the Titans, dočim Steam gosti brezplačni Battle for Graxia. Oba imata nekaj posebnosti, toda prvi se na zahodu ni prijel, drugi pa je preslab, da bi stresel stolčke glavne trojice. Konzolaši imajo Guardians of Middle-earth, medtem ko Nevihtniki pripravljajo mod za Starcraft 2, klican Blizzard All-Stars, nekoč Blizzard DotA. Ta izide neznanokdaj in bo v areno postavil slavne like iz svetov Warcrafta, Starcrafta ter Diabla. Med naslovi, ki ne uporabljajo izometrične perspektive, gre izpostaviti od strani gledane Awesomenauts (J228), tretjeosebno strelski Monday Night Combat (J214, 81) in prav tako tretjeosebni SMITE, ki je v zaprti beti. Skratka, mladi žanr cveti in gotovo bomo videli še veliko konkurentov, ki si bodo skušali odrezati pogačo.
Kako se bo zvrst razvijala, je težko soditi. V igralno mehaniko si nihče ne upa preveč posegati, saj so veterani alergični na spremembe in so se usajali že ob tistih v LoLu. Zato napredujejo spremljajoče storitve za uvajanje novih igralcev in nalinijstvo. Ko si recimo v Doti padel z interneta, se nisi mogel več priključiti igri, v modernih naslovih se lahko. No, nam je za tak šmorn vseeno, dokler lahko v eni od aren stisnemo caps lock in soigralcu zabrusimo "FUUUUU NOOOOOB WOODEN PC STOP PLAYING!!!"



Ozemlje med glavnimi stezami naseljujejo specialne pragozdne zverine, ki jih takisto lahko zakolješ. Temu pravimo 'junglanje'. Denarce dobiš le ob zadnjem, ubojnem udarcu (last hitu).



Awesomenauts (J228) dokazujejo, da zvrst ni za vekomaj obsojena na izometrični pogled, in pridodajo prijeme iz ploščadnih arkad. Za nameček so lahkotnejši od resnih, elitističnih težkokategornic.





DotA 2

Naslednik slavne predelave z igralnega vidika ne izumlja tople vode, temveč znane elemente pakira v ozaljšano podobo. Šampioni in oprema ostajajo enaki, takisto mehanika in bojno ozemlje. Veteran se bo zato v novem starem svetu hitro znašel. Novincem pa vstop lajšajo nakupovalni seznami priporočene opreme za posamezne heroje, samodejno iskanje ekip glede na izkušnje in sposobnosti ter preglednejši vmesnik. Nadalje kani Valve prišlekom življenje olajšati z učnimi urami, ki so zaenkrat še v povojih, in tutorskim sistemom, v katerem bodo lahko veterani neizkušence učili o skrivnostih. Ventilarji upajo, da bo slednje omililo napetosti in zmanjšalo izmenjavo psovk med boljšimi ter slabšimi igralci.
Dota 2 bo v osnovi zastonj in vsi junaki bodo odklenjeni, podobno kot od nedavnega v HoNu. Če boš res želel zapravljati, boš lahko v trgovini kupoval kozmetične okrancljave za heroje in kupe drugih malenkosti. Med drugim 'vstopnice' za spremljanje turnirjev s komentatorji vred skozi igro! Dota 2 nasploh veliko stavi na e-šport, kar dokazujejo vsakomesečni turnirji in svetovno prvenstvo z milijonsko glavno nagrado.
Špil je še kar v zaprti beti in datum izida ni znan. Če si zainteresiran, odromaj na Dota2.com in izpolni prijavni obrazec ali pobaraj na mn3njalu za odvečnimi ključi.



Quattro izkoristi praznik irskega patrona in pije zeleno pivo. Naslednji dan se sprašuje, kam mu je izginila ena ura. Je že nastopil poletni čas?

Le dva dni po izidu tokratnega magazina bo marsikdo nase navlekel nekaj zelenega in se podal do prve irske pivnice v bližini. Kako tudi ne, ko pa ponujajo zeleno pivo in verjetno še popust! A povprečnemu pivcu ni znano, čemu se praznuje in kdo je sploh bil sveti Patrik. Zagotovo ni bil odgovoren za to, da bomo zadnjo marčevsko nedeljo izgubili eno uro. In jo dobili nazaj šele oktobra.

Kdo vse praznuje dan svetega Patrika?

Preprosto odgovor je, da iz leta v leto večji del sveta. Sveti Patrik je bil misijonar, ki je v 5. stoletju prinesel krščanstvo na Irsko. Za Irce je približno enako pomemben, kot sta nam Slovanom dosti bolj znana Ciril in Metod. Legenda pravi, da je staroselce učil o sveti trojici s pomočjo triperesne deteljice. Ta je z leti postala simbol te otoške države.

Do misijona je prišel na zanimiv način. Rodil se je v bogati rimljanski rodbini, ki je bivala v Britaniji. Pa so ga kot najstnika ugrabili irski plenilci in odpeljali prek morja. Čez nekaj let je pobegnil (baje mu je Bog v sanjah povedal, da ga čaka ladja), se vrnil domov in stopil v duhovniški stan. Nakar se je namenil pokristjanit svoje ugrabitelje. V tridesetletnem delu z njimi je prerastel v legendo in pripisujejo mu celo, da je s smaragdnega otoka izgnal vse kače.



✤ **Zelena oblačila in pivo iste barve so zaščitni znak svetega Patrika. Slovenci tradicionalno raje praznujemo naslednji dan, ko goduje sveti Jožef.**

Ko so ga povzdignili v svetnika, je postal zavetnik Irske, otočani pa so svojega patrona z veseljem ponesli čez Atlantik ter kasneje v Avstralijo in na Novo Zelandijo. Sedemnajsti marec naj bi bil dan njegove smrti. Včasih so ga praznovali cerkveno, s svečano mašo in procesijo, nakar je slednja pričela preraščati v parado in prevzela bolj posvetno podobo. Podobno je z obvezno nošnjo zelenila. Nekdaj je bilo praznovanje odeto v modro, nakar so irski vojaki leta 1798 v vstaji proti Britancem oblekli zelene uniforme. Irci so vojno zgubili in nadaljnjih sto dvajset let živeli pod britansko krono.

Danes je torej praznovanje predvsem posvetnega pomena in tudi kot državni praznik ga slavijo le na Irskem. Drugod gre bolj za izgovor, da ljudje rajajo in barvajo vse mogoče v zeleno, od operne hiše v Sydneyju do rek in celo piva. Če zabave na ta račun prirejajo celo Japonci, potemtakem Slovenci, ki itak porabimo vsak izgovor, da se ga lahko napijemo, ne moremo biti izjema. Po tem smo si z irskimi brati res enaki. Le da ne prirejamo povork.

Čemu je namenjen poletni čas?

Konec leta 1982 se Zvezni izvršni svet domislil, da bo Jugoslavija šla v korak z modernim zahodom in uvedla poletni čas. Sledila je tipična zmeda, ko dolgo nihče ni vedel, kako in kaj. Trgovine so spreminjale odpiralne čase, avtobusi in vlaki vozne rede. Ljudstvo je novotarijo prisrčno zasovražilo. A obdržala se je vseeno. Toda zanjo ni kriv ne eden od očetov modernih ZDA, ne novozelandski žužkoslovec, ki je hotel več dnevne svetlobe za lov na bogomolke, ampak preprosto energetska kriza.

Prvi je na idejo, kako izkoristiti več dneva, prišel Benjamin Franklin. Gospod je rad pridigal, da je treba iti s kurami spat in zgodaj vstati. Tako bi narod med drugim prihranil pri svečah, ki so bile takrat sorazmerno razkošje. A tega ni pogruntal v Novem svetu, marveč je dotični nasvet dal Parižanom, ko se je mudil v Franciji. Konkretni temelj poletnega časa pa je leta 1895 postavil britanski priseljenec na Novi Zelandiji George Vernon Hudson. Po službi je hodil v naravo, kjer je zbiral žuželke in nekaj sončnih ur več bi mu znatno koristilo. Zato je predlagal, da bi poleti ure premaknili za dve uri naprej, kar je sprožilo zanimivo debato in splošno zanimanje. Idejo je ponovil v še eni študiji leta 1898. Vseeno kiviji predlagane novitete niso sprejeli. Hudson je kljub temu vkup spravil ogromno entomološko zbirko, ki je danes na ogled v muzeju.

Poletni čas so tako najprej uvedli Nemci in njihovi zavezniki med prvo svetovno vojno. Razlog je bil banalen: zaradi vojne je primanjkovalo premoga in termoelektrarne niso mogle zagotavljati dovolj elektrike. Kmalu zatem so jim sledile tudi druge države, kajti premoga je zmanjkovalo vsem. Med zadnjimi ga je povzela Rusija, a šele po revoluciji. Po koncu masakrov so to početje zvečine opustili, spet pa je postalo aktualno med drugim svetovnim spopadom. Nakar so ga z redkimi izjemami ponovno ukinili vsi. Za sodobno uveljavitev poletnega časa je bila kriva naftna kriza koncem sedemdesetih. In spet so vse glasnejši tisti, ki ga hočejo kljub znova rekordnim cenam energentov ukiniti ...



✤ **Spomladansko premikanje ur vedno povzroči negodovanje. Smo pa jeseni bolj zadovoljni, ko lahko zadnjo oktobrsko nedeljo spimo uro več.**

Poglavitni razlog je tokrat globalizacija. Da imamo zvečer uro več sonca, je postalo nepomembno, kajti čez dan kurimo energijo s klimami. V dobi svetovnega poslovanja pa vrtenje ur naprej in nazaj le zmede delovne procese. Na južni polobli namreč ure sučejo ravno nasprotno kot mi. Poleg tega vse države ne prestavijo ure na isti dan. Tako je lahko med Ljubljano in New Yorkom pet ali šest ur časovne razlike, med nami in Sydneyjem pa osem, devet ali deset! Računalničarji smo svojčas predlagali, da bi vsi uporabljali UTC, torej čas na ničtem poldnevniku brez vsakršnih dodatkov. A je večini sveta še vedno preveč domače, da kazalca na 12 pomenita poldne.

Nekoč se bomo že zedinili, če ne prej, ko poletimo v vesolje. Do takrat bomo bržkone še vedno prestavljali ure. Navsezadnje delamo vse dlje in znamo ceniti, da po koncu službe še ujamemo nekaj sonca za sprehod po naravi z družino, tako kot nekdaj Hudson.

Na Pelennorskih planjavah

Drži. Odkar je Peter Jackson posnel odlično trilogijo Gospodar prstanov in še solidnega Hobita, čislanje Johna Ronalda Reuela Tolkiena ni več nič posebnega. A ugotovitev velja predvsem za našo deželo, v kateri se je sodobnejša fantazijska literatura pri odraslih količkaj uveljavila šele v devetdesetih, razmah pa doživela z Gradišnikovim prevodom Lorda, Pretanjenim nožem, Harryjem Potterjem ter Martinovo Pesmijo ledu in ognja. Na zahodu je imel Tolkien zaradi Hobita srborite legije privržencev že od druge svetovne vojne dalje, ki so dodatno nabreknile z Gospodarjem leta 1954. Niso vilini v Jacksonovi viziji po naključju hipijevski vegani ...

Tako kot je Bruce Lee kasneje učil borilnih veščin športnike ter hollywoodske zvezdnike, kot sta bila Kareem Abdul-Jabbar in Lee Marvin, je imel J. R. R. širši vpliv. Ne le na požrtvovalneže, ki v samotnih gozdovih prirejajo škratjo-vilinske zakuske in se mlatijo s plastičnimi meči, in ne le na mnoge literarne posnemovalce, ki so za cela desetletja zadušili inovativnost v fantasyju. Silovito je The Lord of the Rings odjeknil tudi v muziki. S tem ne cikam na orkestralne eksperimente in ihtave evropske metalce, ki so v viziji Mordorja našli neizčrpen vir snovi za peklenski hrušč (Blind Guardian: Nightfall in Middle-earth), temveč na docela mainstream glasbenike s pedigrejem električne kitare. Na Tolkienu so progresivci Rush denimo osnovali pesem Necromancer in šundravci Black Sabbath komad The Wizard.



Nazgula prav nič ne briga, če je pod verižno srajco, montlom in čelado taka krasotica kot ona na desni. V bistvu je, kajti igralka Miranda Otto je v karieri rada odvrgla tančice.

Stari angleški profesor literature na Oxfordu pa si je zveneče oboževalce našel tudi v eni največjih in najbolj popularnih rock skupin vseh časov, Led Zeppelinih. Njihov opus, poln morilskih rifov in grmečih bobnov, kajpak ne obsega le vsakomur znanega Stairway to Heaven, saj so posneli devet studijskih albumov z za moje pojme še boljšimi štikli, recimo obsceno Whole Lotta Love *("I'm gonna give you every inch of my love / I wanna be your backdoor man")* in nadmočno bluzersko Since I've Been Loving You. Med njimi so takisto pesmi, ki jih je zelo očitno navdihnil Tolkien. Njega je imel pevec Robert Plant kot raziskovalec literature, mitov in jezikov nadvse v čislih. Do te mere, da je svojemu psu dal ime Strider, Stopač, kar je drugo ime za Aragorna.

Predjed je prišla že na albumu Led Zeppelin II (1969), kjer se – nenaključno pod pravljično številko sedem – skriva pesem Ramble On, Naprej na pot. Kriptično besedilo se razjasni, če poznamo dogodke iz Gospodarja, kjer mladi hobit Frodo prejme čarodejski Edini prstan in se ga nameni vreč v vulkan, s čimer bi uničil njegovega lastnika, črnega maga Saurona. Ob lahkotni spremljavi folk kitare in domačnega tapkanja po lesu Plant poje: *"Leaves are falling all around, It's time I was on my way / Thanks to you, I'm much obliged for such a pleasant stay."* S tem posodi glas Frodu, ki si je odpočil v Razendelu, zdaj pa ve, da mora dalje, kajti: *"I'm goin' 'round the world, I got to find my girl, on my way / Gotta find the queen of all my dreams."* 'Kraljica sanj' je v tem primeru Prstan, ki ima v romanu velikokrat ženske lastnosti, in pesem se nedvomno nanaša na LOTR. Še dvomiš? Poslušaj: *"Mine's a tale that can't be told, my freedom I hold dear. / How years ago in days of old, when magic filled the air. / T'was in the darkest depths of Mordor, I met a girl so fair. / But Gollum, and the evil one crept up and slipped away with her."*

Prek alegoričnih komadov Misty Mountain Hop (Led Zeppelin III, 1971) in Over the Hills and Far Away (Houses of the Holy, 1973) ter poklona vikinškim osvajanjem v štiklu Immigrant Song (Led Zeppelin III, 1970 – *"We come from the land of the ice and snow / From the midnight sun where the hot springs flow / On we sweep with threshing oar / Our only goal will be the western shore"*) pridemo do kulminacije Zeppelinovega navdihovanja pri Tolkienu. Gre za pesem The Battle of Evermore z albuma Led Zeppelin IV, ki se v objemu mandolinske spremljave bavi s spopadom na Pelennorskih poljanah. To je ravnica pred Minas Tirithom, kjer padajo olifanti in umre Kralj-čarovnik. Začnemo z Eowyn in Aragornom, ki gre po vojsko umrlih *("Queen of Light took her bow / And then she turned to go / The Prince of Peace embraced the gloom / And walked the night alone")*, nadaljujemo s Sauronom *("The dark Lord rides in force tonight")* in končamo z upanjem, ki tli v človeških in vilinskih srcih: *"Sing as you raise your bow, shoot straighter than before / No comfort has the fire at night that lights the face so cold."*

Nekaj neznansko čarobnega je v tej štirideset let stari glasbi, ki v glavi zgolj z zvoki kitar in prepevanja budi prizore, še čudovitejše od onih v modernih filmih. Ker so tvoji. ***Sneti***

Crysis 3


Crysis 3 te spet postavi v bolj gozdnata in odprta področja od predhodnika. New York je opustel, zato je množičnih spopadov manj in se igra bolj vrti okoli prihuljenega lova na človeške in alienske sovražnike. Največ jih upleniš kar z lokom.


Dizajn cephovske zverjadi bo igralcem dvojke dobro znan, z novostjo sem in tja. Zanimivo, da letečih hobotnic iz enice od tedaj nismo več srečali.


Nekajkrat takole sedeš za volan terenskega avteka, ki pa je bolj nadloga kot užitek. Naokrog sploh ne moreš zreti, streljanje je tudi nerodno.



Saj drži, da postapokaliptična okolja v igrah postajajo obrabljena, toda Crysis 3 briljira z enim najlepših sploh. Škoda, da se pripoved že zaključi.

Priznam, da sem ena mala grafična kurbica. Že v časih Kvake in Unreala sem vzdihoval nad ločljivostjo tekstur ter se z izdelovalniki kart vrgel v level design. Po forumih sem strašil z izrazi, kot sta normal mapping in global illumination. Ob prihodu Crysisa pred šestimi leti me je pa sploh vrglo po božje.

Se spomniš trenutka, ko kmalu po začetku igre nad otoško pokrajino vzide sonce in čez obalo ter pragozd razlije nežno svetlobo? Neštetokrat sem si ga prevrtel. Crysis je postal pojem računalniške grafike, žezlo v rokah članov 'veličastne nadrase PC-igralcev'. Fraza, da neka grafična kartica 'lahko poganja Crysis', je sicer že prešla med smešnice, saj zadnje serije izdelkov to počno povsem zadovoljivo. A dejstvo ostaja, da je bila Kryza prelomen naslov.

Nadaljevanje ni poželo takih ovacij. Avtorji, nemški studio Crytek, so ga bili primorani dostaviti na PS3 in xbox 360, ker bi se jim razvoj drugače finančno ne bi izšel. Trpela sta tako videz kot prostranost igralnega območja, ki so ga zaprli v ulice New Yorka. Še vedno je šlo za zelo dober naslov, ki pa ne po grafični, ne po igralni plati ni dosegel izvirnika. S trojko so nameravali usekati nekam vmes in prizorišča spet bolj odpreti ter dati igralcu več svobode. Predvsem pa več grafik.

Greva v grapo

Dasi trojka ostaja v New Yorku, scene niso več tako zamejene s sivinskimi nebotičniki. To pa zato, ker jih povečini ni več. Piše se 2047., štiriindvajset let po dogodkih iz predhodnika. Velemesto je sedaj gmota neposeljenih ruševin, zaprta v ogromno stekleno kupolo 'nanodome'. Uradno zadržuje ostanke nezemeljskih Cephov, ki so krivi za nastalo razdejanje. V resnici pa preprečuje dostop ljudem, kajti konstruktor kupole, korporacija CELL, znotraj varuje svojo največjo skrivnost ...

Nanodome je pod seboj ustvaril toplo gredo in iz ostankov Velikega jabolka napravil tropski pragozd. Zvita finta. Če Crysis ne gre v džunglo, pride gozd v New York! Trojka tako spoji zelenjavo enice z opekami in betonom dvojke. Poraščena okostja nebotičnikov se nemo pnejo kvišku, ulice pa so krtače visoke trave in zaplate zarjavelih ostankov civilizacije. Tak bi bil S.T.A.L.K.E.R., če bi bil Černobil v Kongu.

Koliko grafik torej premore trojka? Jih ima dovolj ali pa ji grafik zmanjka?? Odgovor je, da ima od vseh iger največ grafik! Šalo na stran, Kryza 3 je zares lepa in prostodušno zatrdim, da gre za ta hip najbolj prelestno streljanko, ki krono iz Battlefieldovega becirka vrne v Crysisovega. Natančnost tekstur in število podrobnosti osupneta, ko pa v realnem času spremljaš še dnevno-nočni cikel (skriptan, a vendarle), je učinek ubijalski. Igra nate juriša z barvitostjo, ob kateri ti zastane korak. Nazadnje se mi je to zgodilo v Ragu.

Crytekovci ne zamujajo priložnosti za razkazovanje pogona in ti v vidno polje silijo obraze take natančnosti, kot smo jo pred leti opazovali le v tehnoloških prezentacijah. Fajn je, da ne najedajo preveč z goščavjem in ruševinami. Potikaš se še po blatni kanalizaciji in kovinski notranjosti vojaških baz ter jamah, začneš pa na ladji.

Predator je amater, ker za svoje krvave podvige nuca plazemski top. Aggressor je strah in trepet že z lokom in puščicami. Pa še lepši kombinezon ima!

79 videz ✔ boj še vedno trga ✔ razgibanost ✔ morilska orožja ✔ večigralsko plenilstvo ✔ Psycho ✔ nedorasli nasprotniki ✖ kratka in premalo razvita ✖ tečne shranjevalne točke ✖ Crytek / EA





Nanodome je posejan z visokimi stolpi, s katerih CELL raketira problematične dele ozemlja. Očitno so pri dizajnu pozabili na možnost, da bi nekdo lahko streljal nazaj.


V večigralstvu bi si želel več asimetričnih načinov boja s komandosi proti nanovojakom, saj je poleg opisanega hunterja prisoten le še en. Ceph tudi ne moreš biti.

NANOOBLEKA

V vseh Crysisih nosiš nanoobleke, ki so osnova igralnega sistema. Njihova ideja izvira iz eksoskeleta, ovoja, ki bi se tekoče gibal skladno s človeškim telesom in ga okrepil. Sestavljen je iz naprednih umetnih materialov, podobnih mišicam, ki so polni miniaturnih nanorobotkov. Z njimi lahko hipno utrdi določene dele, če je tamkaj potrebna odpornost, ali proizvede veliko moč. V Crysisih nam tradicionalno da štiri posebne sposobnosti: hitrost treh Usainov Boltov hkrati; moč, s katero človeka na gobec suneš tako, da poleti čez hišo; oklep ter na kraju nevidnost.

V dvojki se izkaže, da je nanoobleka nezemeljskega izvora in se začne zraščati s svojimi nosilci v napredno biorožje, ki lahko sprejema celo cephovsko dedno zasnovo. Nanovojaki zato postanejo umetno ustvarjeni nadljudje. V realnosti seveda nismo niti blizu takim napravam. Višek naših eksoskeletov je vojaški HULC, ki je v pomoč pri nošnji bremen.

Jaz, predator

Tamkaj namreč tebe, nanosoldata Propheta, iz električne kletke osvobodi kamerad Psycho, protagonist dodatka za enico Warhead. Gnilobni CELL te je imel ujetega, ker hoče tvoj visokotehnološki oklep, nanoobleko, ponucati za raziskovanje alienske tehnologije. Je pa problemček, da je ovoj s tabo zraščen in ločevanje od telesa pomeni neizreklijivosti, ki vključujejo veliko skalpelov in premalo anestetikov. Psycho je vse skupaj občutil na lastni koži in je edini od nekdanjih nanovojakov, ki so poseg preživeli. Zato bi presneto rad CELLu vrnil milo za drago.

Sprva plenimo človeške soldate zle korporacije, ki nadzorujejo New Yorkov nanodome. S poudarkom na 'plenimo'. Ko namreč postaviš nekoga z nanoobleko v pragozd med navadne človeške vojake, dobiš scene iz filmov o Predatorjih. Z nanosuitom lahko skačeš na strehe, goltaš krogle iz strojnic in se predvsem napraviš nevidnega. To je bil ključni igralni element predhodnikov in sredstvo za doseganje cilja na različne načine. Polodprta prizorišča namreč lahko premeriš bodisi v oklepljenem režimu s težko strojnico v rokah, bodisi se zakrit prismukaš sovragom za hrbet in jim naravnaš vratove. Silni potencial posebnih moči uravnoteža omejena količina energije, ki jo zanje porabljaš.

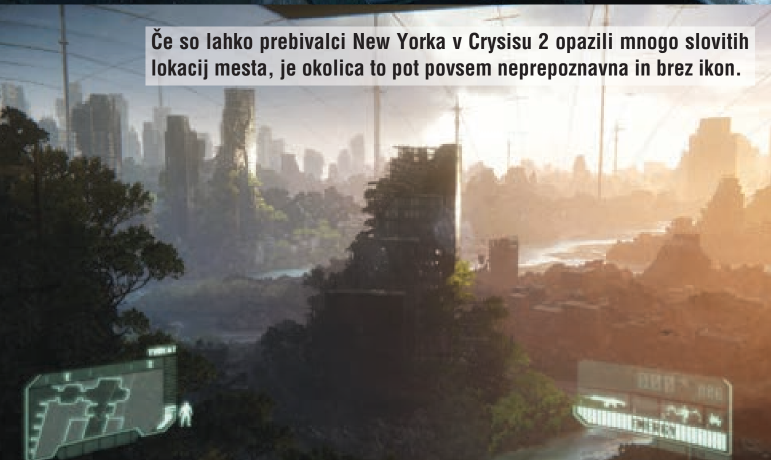
Scene so razgibane in poleg obilice klasičnih zaklonov premorejo gibanje po višini, da lahko s hitrimi skoki splezaš čez ruševine in nasprotnika presenetiš od zgoraj. Kdor je v dvojki pogrešal improvizacijo s fiziko in predmeti, bo zdaj bolj zadovoljen, saj imajo CELLove postojanke nenavadno veliko težkih zabojev ter sodov z vnetljivimi snovmi, ki jih lahko vržeš komandosom v fris in jih speštaš ali zakuriš. Če ti je ljubše prihuljeno potovanje, ti pomaga vizir, s katerim lahko označiš vse pomembne elemente v prizoru, od sovražnikov do minskih pasti in zabojev s strelivom. Zlasti pa dobiš na pogled staromodno orožje: lok.

Nanorobinhud

Razlaga gre tako, da je lok kljub sodobni vojaški opremi na bojišču spet učinkovit, ker ga lahko Prophet napne precej močneje od običajnega človeka. Plus najpomembnejša podrobnost: ob strelu te ne vrže iz nevidnosti kakor ostala orožja. Obenem ga v enoigralski kampanji nima prav nihče od nasprotnikov, saj so ti edini preostali nanosoldat na planetu. Zato si z lokom neustavljivi izvršitelj genocida, kajti puščice borce CELLa fentajo v enem zadetku, pa ti sploh ni treba meriti v glavo. Gizmo dobiš že deset minut po začetku in z njim je sprva užitek rokovati, saj vse sam' pada. Če je slučajno katera od tarč tečna, se zgleduješ po Rambu in posežeš po eksplozivnih puščicah. Na voljo imaš celo razpršne z bližinskim vžigalnikom, ki jih pošlješ nekam v skupino in gledaš, kako trupla letijo po luftu. Za kraj so na spisku električne, s katerimi lahko scvreš nesrečneže, ki stojijo v vodi.



Spet je prisotno hitro menjavanje dodatne opreme na orožjih, kot so namerilniki in dušilniki. Loku lahko poleg tega nastaviš še moč napenjanja.



Špancir po mestu redno prekinjajo utrgani akcijski deli, kot je ta vožnja z letalcem, ki ga pilotira Psycho. Na srečo ni nadležna kot tista iz enice.



Če so lahko prebivalci New Yorka v Crysisu 2 opazili mnogo slovitih lokacij mesta, je okolica to pot povsem neprepoznavna in brez ikon.



Četudi je C3 dosti šunjaška igra, se preveč zanaša na oklepov zakrivalni mehanizem. Visoka trava in sence slabše simulirajo vpliv na opaznost.

Najboljše orožje v igri ? Tale metalec granat, ki ga strgaš s podstavka in greš na valček s tetko smrtjo. Žal ga skozi kampanjo srečaš ravno trikrat.

KOVINSKI TAJFUN



Ena od novosti med puškami v trojki je typhoon, večcevna brostrelka, ki cilj zasuje s tako grozovito točo krogel, da od njega ne ostane dosti. Koncept je v resnici delujoč in izvira iz tuzemskih konstrukcij avstralske tvrdke Metal Storm. Srž je hramba krogel eno za drugo v sami cevi, med njimi pa je pogonska polnitev, podobno kot v rimskem ognju. Tako najprej poleti tista krogla, ki je na samem čelu, in zatem postopoma še tiste za njo, vžig pa je električen. Ker s tem odpade postopek polnitve cevi med streli, lahko tako orožje doseže visoko število izstreljenih krogel – v večcevnih različicah na tisoče v sekundi.

Tvrdka je napravila množico prototipov, od takšnih na puškovne krogle do bombometov. Vendar resnici na ljubo takega orožja v realnih situacijah (brez nezemljanov) ne potrebuješ. Tako menijo tudi vojske, ki se za idejo niso ogrele, in avstralsko podjetje je šlo lani v stečaj.

Če je odlika loka neslišnost, so vsa ostala krepelca orkester bučnih eksplozij. Pri Cryteku so se odločili nahraniti sadista v igralcu, kajti večina orožij nasprotnike tako hitro spreminja v golaž, da se ti zasmilijo. V tem prednjačijo težki mitraljezi in metalci granat ter novinka v arzenalu, večcevna brzostrelka typhoon (glej okvir zgoraj). Razen loka in tajfuna smo večino pušk videli že v dvojki. Rokuješ z zbirko brzostrelk, šibrovk, ostrostrelnih pušk in bombometov, proti koncu poprimeš še za railgun ter mikrovalovni cvrtnik MIKE. Posebno poglavje so alienska orožja. Prophetova nanoobleka nenehno mutira in se nauči integrirati nezemeljske naprave. Krepnjenemu Cephu lahko pajsneš puško in jo nosiš naokrog poleg siceršnje opreme, dokler ji ne zmanjka streliva. Plazemski minometi in rotirajoči električni topovi kosijo vse pred seboj. Najbolj hecna pa je alienska ostrostrelska puška, ki da pojmu kolateralne škode nov pomen, saj poleg tarče skuri še vse v njeni okolici.

Zlomljena puščica

Napisal sem, da je z lokom *sprva* užitek rokovati, kar daje slutiti, da zabavnost pojenja. To je res, razlog pa je presneto neprepričljiv odziv nasprotnikov na tvoje lokostrelske podvige. Ko v skupini komandosov snameš prvega, ga kameradi obstopijo, pomodrujejo, da iz njegovega ksihta po vsej sili štrli strelica in da torej nekdo očitno strelja z lokom. Ma nemoj. Nato čepijo tam in čakajo, da jih fentaš enega za drugim. Sem in tja so me skušali najti, a to so bile izjeme. Večinoma niso zmogli niti skoka v zaklon. Umetna pamet ponovni odprtosti igre očitno ni dorasla.

Dobro, za CELLove začetne rekrute to morda še ni taka reč. A z napredovanjem ne srečaš nobene sovražne skupine, ki bi bila bolje pripravljena na boj z nanovojakom. Celo alienske ne. Višek poskusov so elektromagnetne pulzne granate, ki jih nasprotniki radi lučajo v tvojo smer, da bi onesposobili tvoj oklep, to je pa tudi vse. Vmes srečaš en cel motilnik nanoobleke in takrat se začudeno vprašaš, zakaj take naprave ne tovori s sabo vsak vod komandosov. Ali pa kakega opazovala, s katerim bi te vsaj na višjih težavnostih mogli uzreti skozi zakritost.

Po drugi plati se lahko s skozigledi in nevidnostjo igraš, kakor te je volja. Vizor zna po novem v miniigri shekati naprave, na primer obrambne stolpiče, minska polja in nekatere cephovske robote. Na ta način je moč razbiti marsikateri utrjeni položaj. A prijem začne najedati, saj se potreba po hekanju pojavi dobesedno vsake tri minute, kar je veličastno pretiravanje.

Posledično ne srečaš mnogo častivrednih nasprotnikov, s katerimi bi se predatorsko dvobojeval. Morda nekateri najtežji cephovski monstrumi in oba šefa. A bolj zavoljo absurdne odpornosti in brutalnih orožij kot zvijačnosti. Igra zahtevnost raje viša skozi horde kanonfutra in nespametno postavljene shranjevalne točke, zaradi česar moraš ob morebitni smrti ponavljati cele sekvence.

:-(

Na tem mestu bi se lahko razpisal še o kaki podrobnosti. Na primer o nadgrajevanju oklepa, ki mu s po karti najdenim biomaterialom krepiš posamezne sposobnosti, vendar je to brezveze, ker je vpliv na igranje skorajda neopazen. Ali o vožnji terenca mimo razdejanih stolpnic, ki je takisto brezveze, ker gre za bežno mašilo.

Toda naj raje izpostavim zadnjo večjo hibo trojke poleg švoh umetne pameti in shranjevalnih točk. Prekratka je, da bi se važni elementi izrazili toliko kot v prejšnjih delih! Začne se fajn in je stalno razgibana. Koslediš Psychu, je bolj režirano toboganska od Call of Dutyjev. Nasprotno pozneje hodiš po območju, ki je veliko kot otoške širjave v enici in ima obstranske naloge, ki rade dajo kak lep kos opreme. Za vsakogar nekaj. Toda dogajanje še vedno ni niti pol tako svobodnjaško kot v Far Cryju 3 in ko se špas po kakih sedmih urah zaključi, obsediš kar malce presenečen. Se pravi, trojka traja uro ali dve več od Activisionovih streljank – in občutno manj od prvih dveh Kryz.

Samo po sebi to ni orjaška zamera, a ko skušam pobrskati za zapomnljivimi dogodki, jih je le peščica. Res je, da je ima Crysis 3 drugačno vzdušje od predhodnikov. Tam si bil del velikega spopada z nezemljani, tu se greš samotnega lovca v pragozdnem rezervatu. Igra je bolj depresivna, k čemur pripomore glasba, in velikih spopadov je manj. A glede na dizajn bi jih morale zamenjati lova vredne tarče. Teh pa ni kaj prida.
Nadalje so pripovedni zasuki z izjemo enega predvidljivi in ne navdušijo. Nemci so namesto tega z impresivno obrazno mimiko in govorom skušali razprostreti osebnostno plat glavnih likov, toda žal je vse skupaj bežno. Psycho, ki ima največ govoranc, se prvič pokaže kot nekaj človeku podobnega. A kadrov je premalo, da bi mu sledili še ostali, s Prophetom vred.

Nanon00b

Plenilci naj zato izziv raje iščejo v živih ljudeh. Ne pojdite zdaj z lokom na ulico, mislil sem na Crysisov multiplayer. Na PCju se tod pomeri do šestnajst igralcev, na PS3 in xboxu 360 štirje manj. Vsebuje večino modusov iz dvojke, od deathmatcha do analogij z lovljenjem zastavic in branjenjem strateških točk, ki jih raba nanooblek dodobra popestri. Žabji skoki so pač veliko učinkovitejši, ko se poganjaš pet metrov visoko, nevidnost pa je tako ali tako zgodba zase, zaradi katere na vse kriplje napenjaš oči. Dvanajsterica kart odlično podpira razgiban slog igranja, saj sežejo dodobra v višino in premorejo kup polic, kamor se lahko zarediš. Pohvalil bi Crytek, da je pest na gobec glede na dvojko omilil in moraš sovraga okrog kepe počiti dvakrat. Zato so hipne smrti, kot so tiste z nožki v Call of Dutyjih, manj prisotne. Še ena fajn razlika glede na CoDje so šibkejši killstreaki. Ko se pripodi tako cephovsko letalo, nisi instantno kaput.
Med načini si omembo zasluži hunter, v katerem gruča človeških komandosov stoji nasproti dvema plenilcema v stalno nevidnih nanooklepih. Kogar fentata, se še sam prerodi v lovca, tako da njihovo število stalno raste. Ko se kot eden zadnjih preživelih soldatov živčno stiskaš k zidu in čakaš časovno tempirani konec, je napetost nepopisna.
Za partijo lahko pobrskaš po seznamu strežnikov ali pustiš, da ti jo najde samodej. Kot velja za sodobne naslove, skozi igro kopičiš izkušnje in odklepaš vse mogoče nadgradnje za orožja ter lepo okrancljane okvirčke za obeske (dogtage), s katerimi ostalim poveš, da si masterpwner, oni pa n00bi. Na nekaterih kartah se da pilotirati cephovskega robota za meganažigancijo, kakega bojiščnega modusa z vozili, kot je bil Crysis Wars, pa vseeeno ni.

Vračal se bom

Navzlic problemom gre še vedno za eno boljših streljank, kajti čez dinamiko boja z nanoobleko je ni. Okolica je pa sploh taka, da se je ne bi nikdar naveličal, in če nucaš orodje za testiranje moči računala, je trojka zaradi najnaprednejšega grafičnega pogona obvezna. Tudi če ti pod mizo ne brni najhujši izrisovalnik trikotnikov na vasi, se ne boj, kajti Crysis 3 je videti imenitno že na srednjih in celo nižjih nastavitvah. Isto velja za konzolni inačici, ki se jima pozna nižja ločljivost, drugače pa lepotno ne žrtvujeta preveč. Toda enica in do neke mere dvojka sta nas razvadili, zato smo od Crysisa 3 pričakovali večjo nadgradnjo recepta, kot jo je dostavil. Predvsem bi si želel, da bi tudi mene kdo v igri kdaj lovil, ne samo jaz drugih ...



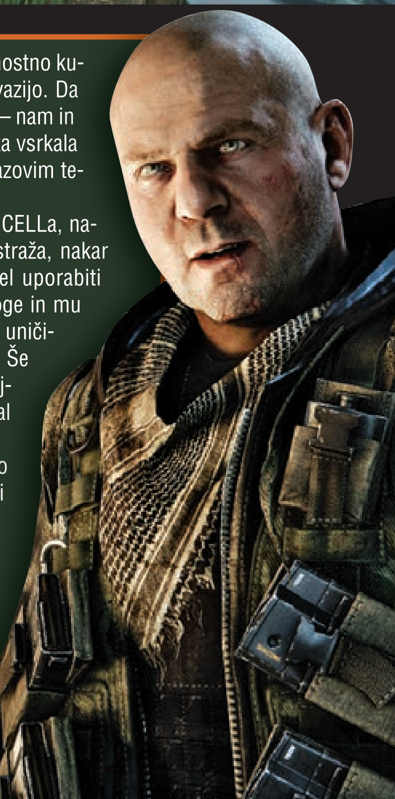
Sovragi se kaj hitro zlijejo z razgibano okolico in če jih ne označiš v vizirju, te nemalokrat presenetijo. Brez skrbi, obstaja tudi toplotni pogled.


Multiplayer ima zaradi sposobnosti obleke in s tem več knofov zahtevnejšo krivuljo učenja od Call of Dutyjev. Sprva umiraš kot za stavo.


Morilskost loka zavira majhno število puščic, ki jih zato ne moreš kar rafalno pošiljati okrog. Je pa moč izstreljene pobrati iz prepiknjenih tarč.

KRIZINA ŠTORIJA

V prvem Crysisu je pripoved enostavna. Severnokorejska vojska leta 2020 zasede izmišljeni otok Ling Shan blizu Filipinov in Združene države svobode tja pošljejo elitno peterico Raptor Team, opremljeno z nanooblekami, da bi rešili talce. Reči se zapletejo, ko Korejci nenadejano zbudijo nezemeljske Cephalopode, ki so spali v notranjosti otoka. Igraš kot Jake 'Nomad' Dunn in mukoma odbiješ napad Cephov na ameriško floto, s čimer se igra zaključi. V dodatku Warhead isto dogajanje spremljaš iz zornega kota Michaela 'Psycha' Sykesa, drugega člana voda.
Med enico in dvojko pa je Crytekov štorijalni oddelek spil preveč kave in napravil telenovelo. Najprej jo je nadaljeval s šestdelno stripovsko serijo Crysis Comic, v kateri izveš, da je skupina znanstvenikov na čelu z Jacobom Hargreavesom vedela za nezemljane in v podjetju Crynet nanoobleke razvila iz njihove tehnologije, da bi jih uporabila v neizogibni vojni. Vodja raptorjev, Lawrence 'Prophet' Barnett, je v resnici Hargreavesov agent in še pred zaključnim bojem v Crysisu odide nazaj na otok v iskanju ključnih podatkov o nezemljanih. V stripu mu tja sledita še Psycho in Nomad, edina preostala člana skupine, pri čemer slednji krepne. Prophet nato pobesni, ker jih je Hargreaves uporabil za poskusne zajce v boju proti Cephom, dezertira ter se odpravi na lastno pest iskat ostale nezemeljske celice po Zemlji. Malo pred štartom Crysisa 2 faše skrivnostno kugo, s katero cephi človeštvo 'pripravljajo' na glavno invazijo. Da bi rešil nanoobleko, jo sleče, jo preda marincu Alcatrazu – nam in naredi samomor. A skozi igro se izkaže, da je nanoobleka vsrkala Prophetov um in se za nameček začne zraščati z Alcatrazovim telesom v neločljivi biomehanični bojni stroj. Uf.
Z Alcatrazom se moramo najprej odkrižati militantnega CELLa, najemniške organizacije, ki je sprva Crynetova zasebna straža, nakar dobi lastne ambicije. Hargreaves, ki je nanooklep hotel uporabiti sam, se sprijazni z Alcatrazovim prevzemom glavne vloge in mu zaželi srečo, sebe pa vrže v zrak. Na koncu z biovirusom uničimo poveljniško mrežo Cephov in dvojka se lahko konča. Še prej pa Prophetov um v celoti požre Alcatraza. Zato v trojki igramo kot Prophet, čeprav si je na štartu dvojke poslal kroglo v glavo. Kava, pa to.
V knjigi Crysis: Escalation je zapisano, da CELL zvijačno nakrade preostalo nezemeljsko tehnologijo in jo uporabi za pridobitev monopola pri dobavi energije, s katerim izsiljuje ves svet. Ugrabi tudi vse preostale nanovojake in z njih strga obleke, kar preživi zgolj Psycho, medtem ko Prophet pred začetkom trojke na ta poseg ravno čaka, zaprt v elektromagnetni kletki.



Tomb Raider

TRPLJENJE MLADE LARE

Založnik Square Enix nas je v španoviji s tvorci Crystal Dynamics pred izidom prepričeval, da bomo v novem Tomb Raiderju rokovali z občutno drugačno Laro. Docela človeško dečvo, ki naj bi si status neustrašne arheološke junakinje prislužila šele po številnih bolečih izkušnjah.

Lagali niso, saj gospodična Croft v novi, časovno prvi avanturistični odpravi pokaže presenetljivo širok nabor čustev. Žre jo, ker je za pristanek na zloveščem otoku v nekem smislu kriva sama. Mučeniško si očita ugrabitve in druge neljube prigode, ki tekom zgodbe doletijo njene prestrašene spremljevalce. Od vsega hudega jo občasno zlomi jok. Le bodrilnim besedam očetovskega Conrada Rotha, ki jo spomni, da se ji po žilah pretaka žlahtna croftovska pustolovska kri, se ima zahvaliti, da mestoma ne zapade v obup ter šepaje nadaljuje po trnjavi poti.

Trpljenje je toliko duševno kot fizično, saj je punčarin neizkušen život vseskozi podvržen hudim preizkušnjam. Kovinsko nabodalo ji že uvodoma primakne dodaten popek, v nadaljevanju pa si z eksplozivnim treskanjem ob stene, bolečimi padci ob razpadanju okolice in sličnimi neprilikami priskrbi marsikatero rano in podplutbo. Izčrpanost in pobitost ji je moč razbrati z gole kože, ki je čedalje bolj prekrita z blatom in rdečino. Spočetka deviška oblekica pa je proti koncu že prav nemarno razcapana.

Za tako Laro ti ne more biti vseeno. Res pa je, da bi lahko avtorji njeno osebno pripoved bistveno poglobili ter v njej raziskali odraslejše in kočljivejše elemente. Na primer domnevno posilstvo, ki ga ni na spregled in okoli katerega so po lanski nesrečni izjavi enega od vodij razvoja dušebrižniki brez potrebe zagnali vik in krik. Tako visoko oziroma nizko Tomb Raider ne seže, česar smo po eni strani lahko veseli, saj Lara roko na srce ni najboljša igralka. Čustveno stanje ji je s ksihta resda moč razbrati, realistična obrazna mimika pa ni ena od odlik po vizualni plati pretežno navdušujočega naslova.





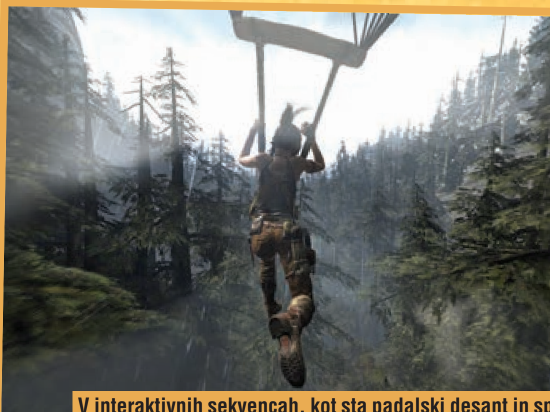
2012. je bilo leto loka, Tomb Raider pa trend nadaljuje. Pri zasnovi nove Lare so se avtorji bržkone zgledovali tudi po junakinji iz Iger lakote.



Arenska bojišča, kjer te špil bremeni z valovi sovragov, bi bila bistveno bolj zahtevna, če bi bila krožne sorte. Sovražniki te večinoma napadajo od spredaj.

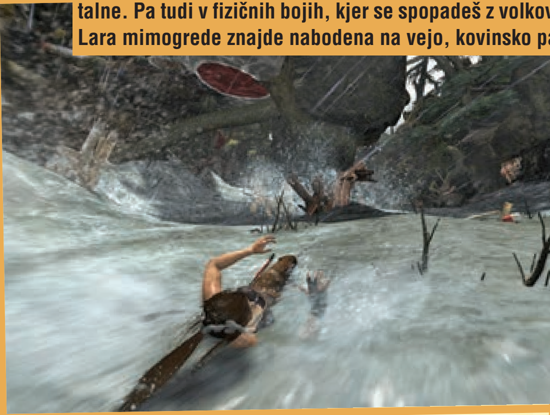


Ploščadenja se drži moderna polavtomatičnost. Skok se ti sem in tja ponesreči, ko se sredi grafičnega kaosa na zaslonu odrineš proti nepravemu oprijemljivemu elementu.





V interaktivnih sekvencah, kot sta padalski desant in spuščanje po reki, so smrti zapretirano brutalne. Pa tudi v fizičnih bojih, kjer se spopadeš z volkovi in capini s sulicami. Če nisi pozoren, se Lara mimogrede znajde nabodena na vejo, kovinsko palico ali kak drug oster predmet. Špljoc!




Novi Tomb Raider je naslov, o katerem boš slišal in bral presenetljivo različna mnenja. Užitek ob igranju bo v veliki meri odvisen od tega, kaj od nove Larine pustolovščine pričakuješ. "I, kaj le. Da se bom z gibko in oprezno junakinjo potikal po grobnicah, reševal prostorske zagonetke in si v žepe tlačil starodavne artefakte. Da mi bo nagajal zlobnež s podložniki, ki jih bom luknjal s svincem. Da bom med raziskovanjem okolice veliko skakal, visel z robov, plezal in bingljal na vrveh. Tomb Raider, pač." Že. Ampak tale je malenkost drugačen.

Plenilski debi

Kovači Crystal Dynamics so se namreč s svežo epizodo namenili oddaljiti od starokopitnega plenjenja grobnic izpod rok pokojnega Core Designa in deloma lastnih preteklih poskusov obuditve znamenite franšize (Legend, Underworld). Za začetek je tu Lara, ki ni tista stara. Dobesedno, kajti v novi igri je šele pred kratkim dopolnila enaindvajset let, doštudirala arheologijo in se polna zanosa prvič podala dogodivščinam naproti. Konkretno na iskanje izgubljene otoške domovine bajeslovne kraljice Himiko, za katero legenda pravi, da leži južno od Japonske. Po nenavadnem brodolomu s kolegi pristane na zlovešči izoli Yamatai in se takoj znajde v kremplijh pripadnikov lokalnega kulta, ki mu šefuje nepridiprav Mathias. Uvodna urica v žrtvovalni kaverni in na površju otoka nazorno pokaže, kaj lahko pričakuješ od sledečih dvanajstih do petnajstih. Neustrašna Lara, simbol pravoženskosti, je stvar preteklosti. Opravka boš imel s trpečo, neizkušeno heroino, ki se primarno obremenjuje s tem, kako ostati pri življenju in s prijatelji pobegniti s prekletega koščka zemlje sredi oceana. Šele nato pride na vrsto iskanje ancientnih zakladov.

Druga stvar, ki jo nemudoma zapaziš, je huda kinematografičnost vsega. Tej po eni strani botruje grafična srčika, ki te naredi veselega, da ti pod mizo tiktaka spodobno nabildan PC. Da so igro v prvi vrsti vkup dali za PS3 in xbox 360, je opazno le mestoma. Teksture so načeloma ostre, seznam učinkov neskončen, otoška ozadja čudovita. Če ti hardver omogoča, lahko vklopiš napredno simuliranje obnašanja Larine grive TressFX. S tem si ob kakih deset do dvajset sličic na sekundo, a učinek je prelesten, četudi malce hecen in ne najbolj realističen. Animacija junakinje je dalje pristno življenjska, izkazali pa so se avtorji sploh pri oblikovanju lokacij. Naj gre za votline, po katerih Lara tava z baklo ... temačen gozd, po katerem patruljirajo človeški capini, lačni volkovi in divjad ... starodaven tempelj sredi gora ... kolibarsko naselje, podzemno bazo ali trdnjavo, v katerih so se zaredili okultneži ... oziroma prostran obalni raj, kjer moraš poiskati orodje za popravilo ladje, ki te bo odpeljala z otoka. Na fantastično podrobni okolici se pozna vsak dolar neskromnega proračuna.

Po drugi strani je filmskost posledica titanskega števila animiranih sekvenc, ki nenehno prekinjajo vandranje po otoku. Oznaka interaktivnega filma špilu pritiče celo bolj kot vzornemu Unchartedu s playstationa 3 z indianajonesovskim Nathanom Drakom v glavni vlogi, saj ne mine pet ali deset minut, da se z Laro ne bi znašel v pripetljaju, kjer nadzor nad kamero začasno prevzamejo tvorci. Spust po akcijsko-pustolovskem toboganu ti mestoma vzame dih, denimo ko se stvarstvo okoli Lare ob nenadnih eksplozijah, požarih in nevihtah spektakularno ruši in razletava.

So pa Kristalovci z dotičnimi vložki roko na srce kar malo pretiravali. Na dolgi rok izpade zlasti utrujeno in utrudljivo prepogosto pritiskanje gumbov v skladu z navodili na zaslonu. Docela nezahtevni QTEji nastopijo, ko se Lara pri padcih z eno roko oprime za tram ali kak drug element; ko se mora otresti kake zveri in se izmuzniti iz objema sovraga; ko se po vseh štirih loti vzpenjanja po neravnih tleh kaverne, kar pospremi izmenično tapkanje po tipkah za levo in desno; ko se mora na podoben rešiti iz pasti in tako dalje. Kamera se takrat postavi v karseda dramatično pozo in holivudskosti je zadovoljeno. Igranju pa ...

Cena modernizacije

Ker 'igraš' namreč tudi. V praksi gre za kombinacijo tretjeosebnega streljanja in ploščadenja. Če si rokoval z Nathanom Drakom, novejšimi Resident Evili, serijo Gears of War, Assassin's Creedom in sorodnimi akcijskimi pustolovščinami, razlage domala ne potrebuješ. Ploščadenje je klasično moderno. Z gumbom skočiš, nakar s smermi usmerjaš lik, ki se tako nezahtevno vzpenja po lestvah in drugih oprijemnih površinah. Kasneje, ko se dokoplješ do namenske plezalne sekirice, se

POLIGONSKA FATALKA

Ko je ustvarjalcu Tobyju Gardu med oblikovanjem Larinega 3D modela po naključju zdrsnila miška in so se jozeljni junakinje napihnili do nehumanih proporcev, si ni predstavljal, da se bo iz tega izcimila franšiza, ki je razvijalce Core Design in založnika Eidos izstrelila na Olimp igrarske industrije. Izjemni Tomb Raider (J41, 93) je leta 1996 s kombinacijo akrobatike, streljanja in raziskovanja preoblikoval zvrst akcijskih pustolovščin, kot sama seksi & gibka arheologinja z močno izraženo britanskostjo. In joški. Sem omenil joške?

Lara je hitro presegla igre in tako rekoč čez noč postala ikona elektronske zabave. Za to je bila v dobršni meri zaslužna Eidosova politika dajanja resničnih obrazov poligonski heroini. Za vsako igro iz serije so najeli fotomodel in fotke delili ne le med igralske cajtunge, pač pa so jih spehali do splošnejših publikacij. Seksapilna Lara je krasila naslovnice Tima in FHM ter nastopila v reklami za plačilno kartico Visa. Feministkam je šla v vlogi poveličevanega objekta moškega poželenja precej v nos, po drugi strani pa so pozdravljale njeno ženskost, samostojnost in močan karakter. Irski rokerji U2 so jo med turnejo PopMart prikazovali na gigantskem zaslonu, popularnost pa je kulminirala v dvojcu (žal poraznih) hollywoodskih filmov z Angelino Jolie.



naštetemu pridruži ležerni alpinizem po mehkejših, z belo barvo jasno označenih skalnatih površinah. Ne gre čisto samo od sebe, toda paničnih oziroma koleričnih napadov, k čemur so te znali pripraviti stari Tomb Raiderji, tu gotovo ne boš dobival.

Streljanje je osnovano na že tolikokrat doživetem iskanju kritja za zabojniki, stebri, skalami in kontejnerji, za katere se Lara, ko se jim dovolj približaš, samodejno skloni. Sovragi te napadajo bodisi z razdalje s pokalicami in granatami ali napredujejo proti tvojemu položaju. No, če iz zavetja uspešno vihtiš lok, ki je Larino osnovno krepelo, pištolo, pumparico, kalašnikov ali bljuvalo granat, za slednje niti ne najdejo prave priložnosti. Če pa jo že, se jim izmakneš, jim s kombinacijo tipk v obraz zalučaš blato, da za nekaj trenutkov kolebajo, ter jih pokončaš z vedno uporabnim plezalnim pripomočkom. Gre tudi brez povzročanja kravala, s tiholazenjem, vendar ta plat v Tomb Raiderju ni izpostavljena. Kanalj se na precej bolj eleganten način tiho odkrižaš z dobro namerjeno puščico v goltanec.

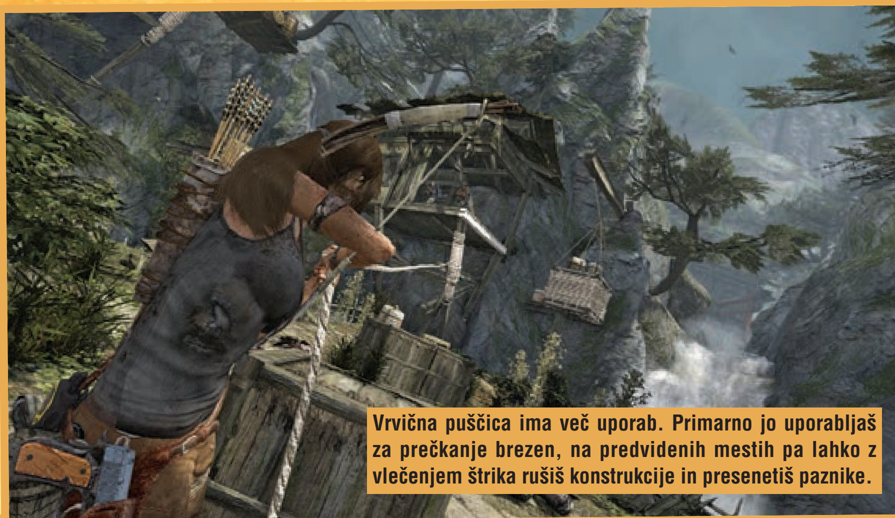
Če se v arenskih sekcijah okolišev, kjer te špil 'preseneti' z valovi sovražnikov, obnašaš pretirano jurišniško, te znajo lopovi hitro pospraviti. A če si količkaj potrpežljiv in takoj kreneš v kritje, je Lara tista, ki z nasprotniki običajno obračuna brez večjih težav. V določenih sekcijah malodane rutinsko. Na konzolah, kjer je ploščo privzeto nadzorno sredstvo, in če igraš na najvišji težavnostni stopnji, je izkušnja nekoliko drugačna. Z miško in tipkovnico pa je talanje hedšotov malce preveč enostavno. Sovragi se ti upirajo s standardnim počepanjem za okoljske elemente in švigašvaganjem med zavetnimi točkami, a naprednejši prijemi in napadalni vzorci so jim kazahstanska vas. Nekaj več dela je s kasnejšimi soldati s ščiti in s končnim šefom. Ampak daleč od tega, da bi moral resneje zapreči reflekse in možgane.

Naskloh se čuti, da sta tako ploščadarstvo kot streljanje podrejena potrebi po karseda tekočem in bombastičnem napredovanju na nov predel otoka. O monotonosti je glede na to, kaj vse tekom avanture doleti mlado Laro, resda težko govoriti. Čakajo jo adrenalinski drsaški spusti po klancih in rekah, kjer nastopi izmikanjem oviram, vzdušen padalski desant med iglavci, že omenjeno bežanje pred spektakularnim propadanjem starodavnih palač in lesenih konstrukcij, docela filmski helikopterski incident, prečkanje strašljivih prepadov s plezanjem in spuščanjem po vrveh ter še marsikaj. A kaj, ko pravi, igralni izziv med vsem tem velikokrat izostane.

Grobnice, kje ste?

Na tem mestu se najbrž sprašuješ, kam je šlo plenjenje grobnic, zaščitni znak serije. Vedi, da je obiskovanje večnih počivališč v novem Tomb Raiderju postranske sorte. Vlečenje, porivanje in obteževanje elementov v pravilnem vrstnem redu, da Lara doseže nov predel in se dokoplje do skrinje z dragotinami, so avtorji stlačili v ločene podzemne sekcije. Vsaka otoška lokacija ima v povprečju dve, vhod vanje pa težko zgrešiš, saj te špil obvesti, ko se mu približaš. Miselne uganke, arheološka zapuščina prvotnih japonskih prebivalcev otoka in kasnejših nacističnih eksperimentov, so pretežno fizikalne sorte in niso ravno zahtevne. V posamični grobnici se le izjemoma pomudiš več kot četrt ure. V primerjavi z ubadanjem z velikansko ancientno mašinerijo iz Underworlda (J185, 74), so ti pustolovski grižljajčki mala malica. Jih pa v splošnem pozdraviš, saj z njimi na dopadljiv način prekineš streljanje & ploščadenje & buljenje sekvenc. In spomnijo te, da kljub vsemu vendarle igraš Tomb Raider.

Bistveno več časa ti vzame podrobno raziskovanje otoka. Skozi 'stopnje' resda napreduješ premočrtno oziroma se pretežno držiš gibanja v smer, ki jo ohlapno označuje nekam cenen pustolovski kurzor. Ta se skupaj z ostalimi interaktivnimi elementi (plezalne stene, ključni gradniki pri ugankah ...) prikaže in zasveti, ko vklopiš detektivski pogled. So pa okoliši kar zajetni in med travo ter v teže dostopnih kotičkih skrivajo marsikateri predmet, ki prinaša izkušenjske (XP) oziroma veščinske (skill) točke. Izdatno zanimivi so dnevniki, ki razkrivajo, kaj so si o čudnih vremenskih pojavih in ostalih mističnih lastnostih otoka mislili pretekli obiskovalci. Kul so dalje napol skriti kipci, maske in drugi ritualni artefakti, ki si jih more Lara pobliže ogledati in poznavalsko pokomentirati. Ostalo je bolj kot ne balast.



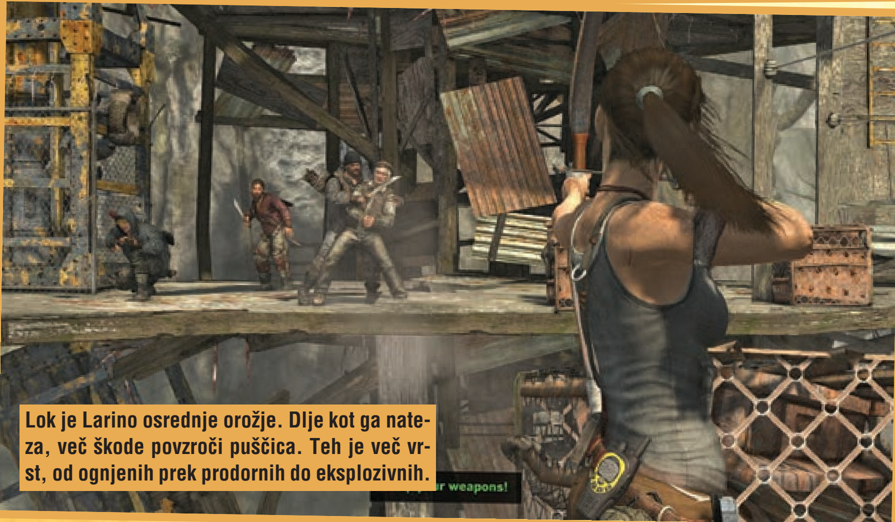
Vrvična puščica ima več uporab. Primarno jo uporabljaš za prečkanje brezen, na predvidenih mestih pa lahko z vlečenjem štrika rušiš konstrukcije in presenetiš paznike.



Na miselne orehe naletiš tudi izven opcijskih grobnic, vendar si sedaj to ime komaj zaslužijo. Običajno moraš nekaj poriniti, povleči ali zavrteti, da steče mehanizem.



Bivši marinec Conrad Roth je edini pajdaš, na katerega se Lara lahko zanese. Igralna sekvenca, v kateri te brani s snajpo, je ena vzdušnejših.



Lok je Larino osrednje orožje. Dlje kot ga nateza, več škode povzroči puščica. Teh je več vrst, od ognjenih prek prodornih do eksplozivnih.

Ne dvomim, da bo v gonji za dosežki in stoodstotnem končanju marsikdo podolgem in počez prečesal stvarstvo ter našel vsa skrivališča GPS-oddajnikov, iztaknil vse vaze, nabral vse rastline, zažgal vse zastave, na plaži poiskal vse zakopane mine in se pomudil ob slehernem zabojniku z dobrotami (salvage). Večina pak ne, saj si za grebatorsko vnemo v glavnini primerov nagrajen le z entuziastičnim napisom in prgiščem izkušenjskih točk. Tistih, ki jih nakopičiš mimogrede, če se ti da količkaj resneje ubadati s postranskim lovom merjascev, piščancev, galebov, rakov in ostale živadi, ki pestri otoški svet.

Izboljševalne točke v enakomerno posejanih počivalnih taborih vlagaš v sposobnosti in orožarske nadgradnje. Tu igra samodejno shrani položaj – kar v domala idealnih intervalih počne vseskozi – in ti namečkoma omogoči, da se za potrebe finesnega raziskovanja vrneš na obiskane lokacije. Lara postane sčasoma hitrejša pri plezanju, se nauči metanja peska v oči in zaključnih udarcev s sekirico, prej opazi živali, s sabo vlači več streliva in podobno. Pokalicam more izboljšati strelno moč, domet, zajetnost nabojnikov in izbirati med različnimi vrstami streliva. Kvazifrpjska mehanika je vdelana spodobno, ni pa ravno veliko nadgradenj, ki bi bistveno vplivale na telovadno karafekanje in boj. Med temi najdeš ognjene oziroma napalmske in eksplozivne puščice.

Lara tiste res nujne nadgradnje, s katerimi je pogojeno napredovanje na novo lokacijo, prejme na ključnih točkah v fabuli. Prva je plezalna sekirica, druga puščica z vrvico, ki ji omogoči prečkanje prepadov, tretja pa s prejšnjim izumom povezan vlečni mehanizem. Z njim si pomaga pri snemanju vrat s tečajev, izpodbijanju stebrov in drugih opornih struktur.

Lari ... fari

Sedaj se ti morda že svita, kaj pri svežem Tomb Raiderju predstavlja kamen spotike. Če si pričakoval, da ti bo naslov po akcijski, telovadni in avanturistično-ugankarski plati rit izprašil kot najboljši pretekli deli, boš ostal (delno) razočaran. Če pa se ti zdi, da ti je nekoliko manj zahtevna moderna interpretacija tumrajderske pustolovščine pisana na kožo, se boš pretežno kar fino zabaval. Kontrole so v redu, na pogled je špil prelesten, ob sekvencah padeš dol, nova Lara pa je primerno bolj človeška in resnična heroina od prejšnjih inkarnacij, pri čemer so njeni zmanjšani joški še najmanj pomemben podatek.

V kolikor boš preveril opis in oceno konzolskega Uncharteda 3 (J220, 87), te bo nekaj sicer zbodlo v oči. Vprašal se boš nemara, zakaj je ocena tam tolikanj višja, če sta špila v nekem smislu primerljiva. Dobro, bojevanje v krožnih arenah je v Naughty Dogovem podvigu bolj izzivalno, vendar ima Tomb Raider na svoji strani eksploracijo, kakor prisilna in plehka zna ta že biti, ki je konkurent v takem obsegu nima. Drugače pa ... ?

Hja, skliceval bi se lahko na multiplayer, po katerem ni bilo čutiti potrebe in za katerega bi si upal trditi, da se ne bo prijel. A glede na to, da obema špiloma pritiče oznaka interaktivnega filma, se je za konec smiselno ustaviti pri filmsko izdatno pomembnih elementih – likih in štoriji. V Tomb Raiderju nič od tega ni presežek. Dokler je govora o le o Lari, njeni osebni rasti in levitvi v zrelo pustolovko, razlogov za jamranje ni dosti. No, razen glede markantne razlike med punčarinim obnašanjem med žlobudralnimi sekvencami, kjer je vsa uboga, in samim igranjem, koder suvereno opravi z ducati škodoželjnih možakov. Bistveno manj pa je s štorijalnega stališča zanimivo iskanje in reševanje Larinih kompanjonov, ki so po vrsti živi kliševi. Imaš močno temnopolto žensko, geekovskega očalarja, ambicioznega arheologa, ki ipak nekaj zakuha, dobričinskega Maorija. Očetovski Conrad je že malce boljši lik, ampak tako ali tako ... No, boš videl. Razočara predvsem glavar kultistov Mathias, ki je polovičarsko razvit. Tudi sicer se zgodba, ki se vrti okrog mistične kraljice Himiko in kmalu zavije na predvidljiv tir nadnaravnega, ne more pohvaliti s hudo pretresnimi preobrati in razodetji.

Je pa linearna, tekoča in polna vizualnega raztura, tako kot v splošnem ves novi Tomb Raider. Boljšega akcijsko-pustolovskega filmskega vrtiljaka na računalnikih trenutno ni – ponj je treba na PS3 k Nathanu Draku.

Falirani arheolog Case je prišel zaradi plenjenja grobnic, ostal zavoljo trpeče Lare. Preživela bo, pa če se ima porušiti ves otok!

79

Lara z več človečnosti ✔ prelestne otoške lokacije ✔ huda kinematografičnost ✔ tekoče ploščadenje in bojevanje ✔ raziskovanje ... ✔ ... ki pa ni dovolj nagrajujoče ✖ v vseh pogledih premalo zahtevna ✖ kvečjemu povprečna štorija ✖ pretiravanje s QTEji ✖ prijal bi kak šef več ✖ grobnice so tako-tako ✖ ziheraško večigralstvo ✖

Crystal Dynamics / Sega



Umiranje pri QTEjih uvodoma povzroča predvsem vmesnik. Enkrat hoče, da pritisneš točno določeno tipko (press 'E' to mash), drugič te zmede z ikono.



OTOŠKI GRUPAK

Nalinijsko večigralstvo za osem igralcev so Kristalniki najavili tik pred izidom in je precej standardne baže. Moštvi okultnežev in preživelih, ki ga sestavljajo Lara in prijatelji, se pomerita v štirih načinih. V prvem ('rescue') se ekipa dobričin ukvarja s pobiranjem zavojčkov prve pomoči, dočim jim morajo capini to preprečiti. Kleč je, da dobri fantje ranam podležejo šele, če izkrvavijo ali prejmejo milostni udarec iz neposredne bližine. V drugem ('cry for help') je eno moštvo zadolženo za aktivacijo radijskih oddajnikov, medtem ko mu drugo nalogo otežuje z odtujevanjem baterij. Tretji modus je običajen timski deathmatch, četrti pa free for all, v katerem – kaj pa drugega – igra vsak zase.

Smisel tretjeosebnega vandranja je kombiniranje streljanja in ležernega tiholazništva s pritiklinami iz enoigralstva, kot so plezanje, skakanje in iskanje zavetja za elementi okolice. Dodatni mehaniki sta oživljanje padlih kompanjonov in šprintanje. Zaloga kart, ki so v primerjavi s puščavniškimi lokacijami občutno manjše, je spodobna, všečna popestritev pa so vsakovrstne okoljske pasti, v katere je moč zvabiti nepazljive zasledovalce. Orožarskih in veščinskih (hitrejše zdravljenje, zaščita pred ognjem, morilska eksplozija ob poginu ...) nadgradenj ima protipušča ničkoliko, pri čemer je zanimivo, da špil izkušenjske točke deli tako za pozitivne kot negativne dosežke. XPje prejmeš bodisi, če petkrat zapored ubiješ istega nasprotnika ali oživiš deset kolegov, malo manj v primeru, da padeš v smrt, v rundi dosežeš najmanj ubojev, umreš brez municije in slično.

Pod črto gre za solidno spletno razpaljotkanje, ki mu nekaj naknadnega piljenja ne bi škodilo. Bljuvalnik granat je denimo malce preveč smrtonosno krepelo in igranje z boti bi bilo dobrodošlo. Na konzolah, kjer bi bilo to smiselno, večigralstva na razdeljenem zaslonu ni.



DESCENT

Vajeni smo slišati, da je bil Quake iz 1996 prva prvoosebna streljanka, ki je bila vsa v treh dimenzijah. Doom in njegovi kloni pred njo so imeli namreč iz poligonske grafike napravljeno le ozemlje, medtem ko so bili gibljivi objekti, na primer monstrumi in Dukove slačipunce, ploščate sličice – *sprites*.

Toda trditev ne drži, saj je več kot leto dni pred Kvako med nas udarila igra, ki je imela še kako tridimenzionalne sovražnike. Descent! V poplavi dumačin je tako izstopala, da so jo nekateri 'pozabili šteti' med FPSje. V Descentu namreč nisi bil v vlogi frajerja z rotirajočim minigunom v roki, marveč pilota vesoljskega plovilca. Od tu izvira njegova največja posebnost: gibanje v vseh razsežnostih, ne le po ravnini. Ravno ta kaprica, ki je zahtevala nekaj več spretnosti od klasičnega WASDjanja, je odgovorna, da ga ni igralo toliko ljudi kot Doom in Duka 3D. Škoda, kajti zamudili so enega najbolj markantnih naslovov devetdesetih.

QWEASD

Čemu Descent postavljamo ob bok Quaku in ne na primer Wing Commanderju? Ker nas v njem ni obkrožala praznina vsemirja, marveč sive stene klavstrofobično ozkih tunelov rudnikov v največjih zakotjih sončnega sistema od Merkurja do Plutona. Nadzor nad temi rudarskimi postojankami je prevzel virus tujskega izvora in povzročil, da se je avtomatom scufalo. Tu smo nastopili mi, plačanec z imenom Material Defender MD1032, ki ga je rudarska tvrdka Post Terran Mineral Corporation (PTMC) najela za deratizacijo neposlušnega železja. Cilj v vsakem od tridesetih nivojev igre smo izpolnili z uničenjem centralnega jedrskega reaktorja, ki ga je vselej baročno razneslo. Manjša opomba: reaktor je bil v nekaj primerih v velikem šefovskem robotu. Samo povem.

Zvezda igre je bilo plovilce pyro GX, ki so ga motorji poganjali v katerokoli od šestih smeri. V igralnem smislu je to pomenilo, da si moral zaobvladati izmike navzgor in navzdol ter sukanje! In seveda za usmerjanje uporabljati miš ali igralno palico. Ne pozabimo, da je bilo to leto '95, medtem ko se je kombinacija WASD + miška širše prijela šele med prvim in drugim Quakom dve leti pozneje. Kdor je v onih časih skušal Descent igrati le s tipkovnico, je trčil v zid – dobesedno, ko je plovilo zakantal v steno. Igre ob izidu tudi sam nisem dobro zapopadel, a sem se na srečo vrnil k njej nekaj let pozneje, ko sem se zaradi Quaka navadil miši. Joystick je bil takisto dobra izbira, če si le imel takšnega s smerno kapico, ki je rabila izmikom. Igra je podpirala celo navezo dveh.

HLADNA INTELIGENCA

Po trudu s kontrolami je bila izkušnja vredna vsake kaplje znoja. Ko si pred eksplozijo rakete poševno sukajoč ušel skozi zaviti hodnik, ti je srce igralo. Navigacija po rovih je bila svojevrsten izziv in kdor je premogel nekaj prostorskega občutka, je res užival.

A za dobro streljanko sta vselej potrebna dva: strelec in ustreljeni. V Descentu je drugi del naveze naravnost briljiral, saj so roboteji premogli pamet, ki presune še danes. Medtem ko je logika doomovskih zverin vsebovala eno komando, "Na juriš!", so se konzerve znale izmikati tvojim raketam in jo ucvreti za vogal. Rade so te tiho počakale v temnih kotih soban in ti zrešetale nepozorno rit. Nekajkrat je robot prečkal pol karte, da mi je prišel za hrbet! Globine rudnikov so se prelevile v prizorišče srditih bojev, ko si si ob odlični muziki s čokatimi hulki izmenjeval energijske snope. Poleg laserjev si imel plazmatske in fuzijske topove, medtem ko so rakete poleg tumpastih in samousmernih vsebovale mali jedrski izstrelek. Ter še najhecnejši kos orožja: 'smart missile', ki je ob zadetku razpadel na roj samousmernih plazmatskih krogel.

PC-NADRASA

Spričo zahtevnejšega nadzora je bil Descent hvaležna tema za proizvajalce periferije, ki so nas v oglasih prepričevali, da nam ni treba mutirati v hobotnice. Igralne palice, 3D-očala, vse se mu je udinjalo. Bil je bržda edini smisel nakupa eksotičnih izdelkov, kot je bil 3D-joypad spaceorb 360 z žogico za usmerjanje in logitech cyberman.

Razen z vozlanjem prstov je imelo nemalo ljudi v Descentu težave s slabostjo, ki jo je sprožalo sukanje okolice. Po drugi plati pa je špilu ravno težja dostopnost utrla pot do kultnega statusa, saj so se privrženci imeli za elito. Svoje mojstrstvo so najraje izkazovali v večigralstvu, kjer je Descent uvedel drop-in multiplayer. Vskočil si lahko sredi boja, medtem ko so ostali v bornem vmesniku Dooma 2 čakali, da so se vsi blagovolili hkrati priheftati na linijo.

Časi servisa Kali sredi devetdesetih so bili zlata leta Descenta in naslednika, Descenta 2 (1996). Oba so pod okriljem Interplayja zasnovali pri Parallax Software, ki je nato razpadel na studia Outrage in Volition. Prvi so leta 1999 s trojko zaključili Descentovo pripoved in leta 2004 krepnili. Drugi so napravili Descent: Freespace, a ta je bil prava vesoljščina in z izvirniki ni imel neposredne zveze. Nadaljevali pa so z Red Factioni in Saints Rowi. Zdaj, ko Interplay spet miga, bi bilo fajn, da poleg GTAjščin še kdaj dobimo dozo šibanja po ozkih hodnikih. Prosim.

Descent in Descent 2 dobiš na Gog.com v pakungi za pet evrov. Nadzor in inteligenca robotov še danes vzbujata spoštovanje, bi pa znal biti rahel križ s kvadratniško podobo. Priporočam mod za vizualno olepšavo DXX Rebirth na Dxx-rebirth.com. Deluje tako z enico kot dvojko, nastavitev pa je enostavna. Ne omogoči le poganjanja na novih operacijskih sistemih, marveč bonbončke, kot sta glajenje robov in anizotropno filtriranje. ***Aggressor***

Interplay, 1996 – PC



Prav srhljivo je bilo, kako uigrani so bili napadalci. Redno so prišli iz več smeri hkrati, kar je na višjih težavnostnih stopnjah hitro pomenilo, da si končal kot švicarski sir.



Branje karte je bilo približno tak izziv kot streljanje, saj je bila takisto v treh dimenzijah. Prostori so se res širili v vse možne smeri in kak hodnik si mimogrede zgrešil.



V največjih globinah rudnikov so čepeli človeški talci, ki si jih mogel osvoboditi in dobiti plus pike. Plovilce je očitno premoglo še večjo nosilnost kot Duke za krepalice.

ASSASSIN'S CREED 3: THE TYRANNY OF KING WASHINGTON – THE INFAMY

Globoko razočaranje. To je povzetek čustev, ki me prevevajo po koncu prve razširitve za tretjega Ašašina, ki je v dolpotegljivi obliki izšla tako na PCju (Steam) kot PS3, xboxu 360 in wiiju U. Osnova bednosti je scenarij, ki našega polindijanskega morilca Connorja Kenwaya brez obrazložitve postavi v krneki alternativno dimenzijo, kjer je njegova mati živa, George Washington pa je zaradi templjarske relikvije znorel in postal krut vladar. Kaj? Se res niso mogli spomniti česa boljšega!?



● Ko imaš na sebi volčjo kožo, si neviden za vse ljudi. V enem šusu ubiješ celo težke sekiraše. Maska ti sicer pije energijo, a se ta nato samodejno obnovi.

Dobro uro Ratonhnhaké:ton v premočrtnem sosledju vnaprej nanizanih prigod brani pleme in mesto Lexington ter se ogiba Washingtonovim silam, dokler ne zaužije čajčka iz zdravilne zeli. Šele tedaj se poda v odprt zasnežen svet. S kvazi pejotlom pridobi moč, da se odene v čudežno volčjo kožo in s tem postane neviden. Prikliče lahko tudi volčji trop, ki raztrga sovrage. Oboje ima nekaj potenciala, ki pa ni izkoriščen. Volcje niso nič drugega kot preoblikovani kolegi ašašini, ki so zdaj nesmrtni in jih niti trenirati ni treba. Predatorsko odevanje v kožo pa naredi skrivanje še bolj nezanimivo. Pač pritisneš tipko, da rataš neopazen, nakar koljеš do nezavesti. Le ena naloga ti na pot postavi sledilne pse, ki te zavohajo in jih mamiš z vabami. Druge so krajši izrezki že videnega iz temeljne igre, ko streljaš s topom, slediš tarči, prestrezaš sovražnike in vpadeš v trdnjavo. V dokaj majhnem odseku narave iščeš še nezanimive kosce spominov in odpiraš skrinje. Svežih sovražnikov ni, takisto ne bojnih potez, živali, količkaj zapomnljivih lokacij in omembe vredne opreme, dočim večigralstvo ni podprto.
Levji delež odgovornosti tako počiva na zgodbi. Ta ne le, da je trapasta in vsebuje vsaj eno čisto debilno situacijo (Connorja odslej kličem 'Železni joški'), marveč se izteče ravno, ko začne biti vsaj malo zanimiva. Konča se mlahavo, z žalostno impotentnim templjarjem ter viscem – cliffhangerjem. Po dveh urah!!! Deset evrov za tole? Nori so. Na vse kriplje svetujem, da počakaš na ostala dela celotne epizode – Betrayal pride 19. marca, Redemption 23. aprila – in šele tedaj oceniš, ali se ti splača nabaviti vse skupaj. Sumim v nasprotno. ***Sneti***

Ubisoft ● 10 EUR



● Legendarni predsednik George Washington postane blazen monarh. V Ubiju dosti jedo nore gobe.

THE SIMS 3: SEASONS

Četudi Simse radi imenujemo 'simulacije običajnega življenja', v izvirniku ne simulirajo številnih vsakdanjih reči, kot so domače živali, študentske žurke in – vreme. (Vampirji niso vsakdanje reči, tudi če Somrak tako reče!) EA pač s krovno igro postavi ogrodje, ki ga nato polni z dodatki.
Seasons, osma velika razširitev po vrsti, za katero potrebuješ original, poskrbi, da Simčki po novem zmrzujejo v polarnih zimah in se hrustljavo zapečejo na plaži. Novosti se zajedajo v sleherno poro virtualnih življenj, po drugi plati pa Letni časi nimajo novih karienih poti ali frišnih igralnih mehanik, kot je bilo kolovratenje po grobnicah v World Adventures. S tem so najbliže dodatku Generations, ki je poglobil posamezna življenjska obdobja. Z njim si delijo še eno lastnost: zraven ni novega mesteca.



● Pri sestavljanju snežakov naključno odkriješ nove oblike, kot sta hokejski in klovnovski beli mož.

Namesto tega se preobrazijo obstoječa, saj parke poselijo festivali s tekmovanji, na primer v žretju in skejtanju. Tudi izven prireditev se moreš preizkusiti v obilici novih spretnosti, od bordanja do fuzbala in postavljanja snežakov. Brezskrbno uživanje na prostem je torej to pot postavljeno v ospredje. Igra ti pri tem izdatno pomaga z množico dela prostih dni, ki so krvavo potrebni, če nočeš biti nenehno zaposlen s karierami svojih možicev. Je pa treba biti pri rajanju pazljiv. Neprimerno oblečeni Simčki lahko na mrazu zmrznejo ali se na vročem soncu spontano vžgejo. Brez heca. No, to so skrajni in redki primeri. Ponavadi jih prehlad ali sončarica položita med rjuhe.
Iz prejšnjih razširitev se vračajo nezemljani, ki tokrat lahko oplodijo ženščeta. Mali alieni srečoma na svet ne pridejo po poti Gigerjevih monstrumov, marveč lahko odrastejo v zgledne državljane. Res škoda, da niso na voljo že na začetku igre v izdelovalniku oseb. Seasons razen tega uvede kopico grafičnih izboljšavic. Te vkup z vseprisotnimi novitetami povzročijo, da gre za dodatek, brez katerega bodo navdušenci nad serijo težko shajali, oderuškim EAjevim cenam navkljub. Tisti, ki so lačni res svežih pristopov, pa bodo gladovali še naprej. ***Aggressor***

Electronic Arts ● 27 EUR

Na zmajevem hrbtu

Zmajerojeni LordFebo si v Skyrimu postavi lasten dom, posvoji dve siroti in se nauči zauzdati letečneže. Ter kot cigo nabira zdravilna zelišča in krade staro železo.

Da si v Skyrimu ubil glavnega negativca, zmaja Alduina, je komaj omembe vreden dosežek v primerjavi z glomaznostjo igre, vsemogočimi frakcijami, verigami kvestov, podzemnimi blodnjaki in brezštevnimi podrobnostmi. Vedno znova sem presenečen nad količino opravkov in prostranostjo ozemlja, pa je od izida minilo že dobro leto. Včasih se podam v špil le za pol ure ali samo, da napravim screenshot, nakar me ni ven pol noči. Vmes najdem še nespucane blodnjake, nevidene lokacije in za vsak opravljen kvest dobim dva nova. Zame sicer ta širina nima tako velike vrednosti, si pa mislim, da mnogim to sede. Nekateri se namreč gredo tisto prvobitno igranje vlog oziroma življenje v drugem svetu in čislajo možnost, da lahko vse najdejo, izkopljejo, naberejo, skujejo, zvarijo in uročijo sami. Tem je namenjenih čuda tavžentrož, dragih kamnov, kovin in drugega ustvarjalnega materiala, ki navadnežem ne pomeni kaj prida.

Sicer menim, da največji zanesenjaki niso dovolj poplačani za svoj trud oziroma da vsi vidiki niso najbolje uravnoteženi. A to popravlja odprtost kode do modifikacij. Skyrimova komuna je pri tem zelo aktivna in je poskrbela za stotine popravkov in dopolnitev, tako grafičnih kot igralnih. Pa tudi za precej majhnih in velikih avantur. Ravno tako ne jenja podpora od razvijalcev in Bethesda stalno izdaja dopolnitve.

Na žalost so uradni dodatki precenjeni, saj v prvi vrsti prinašajo količino in še več že videnega in izkušenega. Tako je bilo z vampirskim Dawnguardom (J230, 59) in to velja za Dragonborn. Temeljnih minusov pa nikakor ne popravijo. Sem v prvi vrsti sodi neoptimalen, neroden vmesnik, ki dela medvedjo uslugo obilici coprniških moči. Zato je ta del igre zvečine slabo izkoriščan, saj igralci kratkomalo vseskozi uporabljajo enake uroke. Prav tako se mi zdi za tako razdelano igro skrajno butasto, da se raja do najjačega junaka in rešitelja dežele obnaša kot do zadnjega pritepenca. Pri priči te napade s kuhalnico, če pomotoma vzameš njihovo jabolko z mize, oziroma ti nalaga hlapčevska opravila. Ali pa je le meni, zmajerojenemu, stopila slava v glavo?

Dragonborn

Solstheim je otok na skrajnem severu kontinenta Tamriel, lučaj severno od pokrajin Morrowind in Vvardenfell ter malce vzhodno od Skyrima. Prvikrat smo ga obiskali v Bloodmoonu, volkodlačji razširitvi za tretje Zvitke. V aktualnem poglavju pa postane dosegljiv z dodatkom Dragonborn. Tja nas vodi sled okultističnih morilcev, ki jih pošlje nov zlobnež Miraak. Ta je zmajerojeni, torej zmajska duša, ujeta v bednem telešču, in je bil nekoč, ko so svetu vladali leteči kuščarji, njihov svečenik. Nato mu je eno od božanstev dalo nadmoči in odtlej je hudobnež. Na uho mu je prišlo, da se je na celini pojavil še en *dovakin*, in konkurenca mu ne godi. Nam pa tudi ne.

Tako sem se podal na kvest Miraakovega uničenja, ki pa se je izkazal za nezanimivo, prej kot ne bedno pustolovščino. Razen raziskovanja potopljene škratjelične trdnjave, kjer je par frišnih ugank, je preostanek ponavljajoč se, duhamoren in kratek. Na enak način sem moral uničiti množico oltarjev, poiskati vse črne bukve in se prebiti skozi novo, pretirano neprivlačno dimenzijo. Odprava je vključevala komaj kaj pogovarjanja in nikakršne domačnosti, saj sem bil ali pod zemljo ali v nekem čudaškem svetu. V primerjavi z mnogo zanimivejšim Dawnguardom, kjer sem lahko izbiral med dvema frakcijama, je nova kampanja resničen podn.

Res je, da pride z dodatkom novo ozemlje, vendar je to pusto in podpovprečno. Sever otoka je zasnežen, jug vulkansko pepelnat, par zaselkov pa skromnih in

Dodatki skupnosti

Čeprav je nekaj neuradnih modov za Skyrim na Steamu, je osrednji vir stran *Skyrim.nexusmods.com*. Njihova namestitev praviloma ni stvar enega klika, kajti treba je prečitati natančna navodila in sneti Nexus Mod Manager, s katerim aktiviraš večino vstavkov. Določeni modi se trajno vpišejo v shranjene položaje, kar zna ob morebitni odinštalaciji povzročiti težave.

Med paketi, ki posegajo v splošni videz, prednjačijo skupki tekstur s predpono HD, Cinematic Lighting ENB, Realistic Lighting, Climates of Tamriel, Flora Overhaul, W.A.T.E.R. in Automatic Variants. Ti prinesejo boljše oziroma raznolikejše teksture, bolj vzdušno senčenje, zamegljeno daljavo, vreme in dodatne učinke. Poleg dodobra nadgrajene grafike znajo nekateri vplivati na igranje, saj je odtlej ponoči in v jamah obvezna raba bakle. Obstajajo pa še mnogi manjši popravki za lepše valove, realistične lase, mah na skalah, snežinke, ognjene konje in stopinje v snegu ter kompilacije lepše opreme, kot sta Immersive Weapons in Armors.

Naslednji sklop modov se tiče igranja. Vernejše bojevanje in pametnejše nasprotnike vpelje Combat Realism, pestrejše čarovniške boje pa Magic Duel. Follower Overhaul omogoči ducat kompanjonov in Convenient Horses doda nove možnosti konjem. Posebej veliko je mogočnih orožij in celo letečih čevljev. Vendar je treba biti pri naštetih elementih previden, saj ob grmadenju hitro porušijo ravnovesje.

Poleg tehničnih dopolnitev uporabniki ustvarjajo tudi nove pustolovščine. Med najbolj ambiciozne in dodelane sodijo džungelski Moonpath to Elsweyr, The Grytewake Legend, ki te nagradi z lastno ladjo, sprva razvlečeni, a nato intenzivni Wyrmstooth in pomorski Sea of Ghosts. Če si ljubitelj, jim daj možnost!

Portal Nexus gosti nepregleden spisek dodatkov, dodelav in predelav. Celo takih, ki ti dajo luksuzne hiše na vrhu slapov, je nekaj, in Bethesda se je po njih zgledovala pri dodatku Hearthfire. Škoda, da niso izvirni razvijalci vrgli uča še na vmesniške popravke, ki prav tako obstajajo. Med njimi prednjači SkyUI, s katerim je ubadanje z inventarjem, čarovnijami in kupovanjem znatno preglednejše.

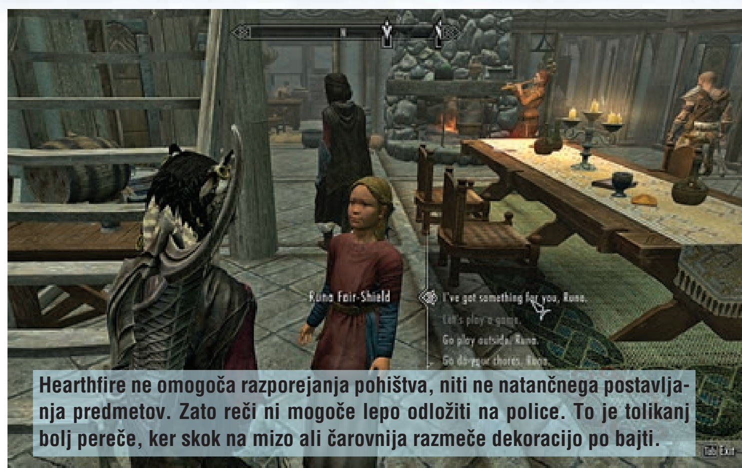

Moonpath to Elsweyr


Blaze of Eventide


Dwemersko potopljeno mesto vsebuje nekaj ugank, kakršnih v izvirniku nismo videli. Pohvalno, kajti starejši plenilci temnic jih pogrešamo.


Čeprav z Dragonbornom dobiš kveste vseh kalibrov, tudi takih, ki ne zahtevajo prenašanja predmetov in nasilja, je zgodbovni del duhamoren.


Takole chtulhujevski je videti Miraakov onkraj. Tukaj nosim njegovo kacigo, kar pomeni, da sem ga že premagal, a kake blazne opreme nisem uplenil.


Hearthfire ne omogoča razporejanja pohištva, niti ne natančnega postavljanja predmetov. Zato reči ni mogoče lepo odložiti na police. To je tolikanj bolj pereče, ker skok na mizo ali čarovnija razmeče dekoracijo po bajti.

kljub novi arhitekturi neprivlačnih. Ni nobene spektakularnosti, dih jemajočega razgleda na naravo ali občudovanja vredne stavbe. Miraakova raven in njegova soldateska so narejeni po zgledu H. P. Lovecrafta, kar pomeni zobe, tentakle in morečo odurnost. Tudi preostala lokalna bitja in grafični elementi niso baš navdušujoči.
Za 20 evrov seveda dobiš več igranja, kot ga nudi osrednja rdeča nit. Postranskih zadač je kakih petdeset in so po pričakovanju vseh sort, od lova za zakladom prek detektivskega raziskovanja do tatinskih podvigov. Kvestanje je tradicionalno skyrimsko privlačno in dela zlepa ne zmanjka. Vseeno presežka na tem področju ni in večina nalog je nizkotnih, nevrednih junaka lvl 50. Dodatnih sestavin za čajčke, novih načrtov za oklepe in orožja ter mnogih unikatnih, a ne posebej izstopajočih kosov opreme bo vesel le trdnojedrni igralec. Isto velja za prgišče frišnih čarovnij, med katerimi za svojo nisem vzel niti ene. Avtorji v svoji tipični maniri stavijo na količino oziroma širino.
Ne gre niti brez novih zmajskih krikov, med katerimi je najbolj mogočen Dragon Aspect. Ta enkrat na dan poviša napad in zaščito ter prikliče pomagača. Osrednji vrišč pa je Bend Will, ki ukroti zmaja in ga spremeni v jezdljivo beštijo. Vendar ne pričakuj hude letalske akcije in celo veličastnih bitk v jatah kot v Lairu ali drugih 'namenskih' špilih. Ježa je nerodna, omejena in hroščata ter naj ne bo razlog za nakup Dragonborna. Pravzaprav ga za polno ceno ne priporočam nikomur, saj je odločno precenjen. Ajd, za desetaka, pa še to le tistim, ki so Skyrim spucali po dolgem in počez.

Hearthfire

Tistim, ki se v Tamrielu počutijo kot doma, je namenjen dodatkič Hearthfire. Ta omogoči postavitev lastnega doma, kamor lahko privedemo moža oziroma ženo ter po novem posvojene otroke. Na žalost zraven ne dobimo nobene zgodbe, niti enega kvesta in nikakršnega oklepa, orožja ali zeli.
Zazidljive parcele so tri, kupiti pa jih je moč od jarlov v Hjaalmarchu, Falkreathu ali Palu. Hiša raste skozi mnogo faz, od temeljev do strehe, nakar jo moremo povečati in ji dodati klet, štalo, gredo, ribogojnico ali par prizidkov. Toda kakor se sliši zanimivo, se ne moremo iti urejanja v slogu Simsov. Lastna arhitektura ni mogoča, saj je oblika pripravljena vnaprej, slog pa en sam. Izmišljujemo si samo okoli prizidkov, ki so lahko orožarna, laboratorij, knjižnica, topla greda ... Tudi notranji dizajn poteka skozi spisek predpripravljene opreme, ki sodi na vnaprej določeno mesto. Lastni detajli so edinole orožja v vitrinah, zasajene rožice in trofeje uplenjenih zveri.
Kljub neznatnemu vplivu in premočrtni izvedbi ves projekt terja znaten vložek tako sredstev kot časa. Za zidanje potrebuješ krepko petmestno kvoto goldinarjev, najbolj zoprno pa je ubadanje z materialom, saj je treba na kup vlačiti les, kamen, železo in glino ter kovati žeblje, pante in ključavnice. To je bolj mukotrpno, kot se čuje, tudi zavoljo ne najboljšega vmesnika. Neumno je, da moraš imeti materiale in sestavine v žepu, čeprav bi lahko igra upoštevala vso imovino, spravljeno po hišnih kredencah. Tako zlagaš nakradeno robo v rumplkamre po celi bajti, nakar moraš iskati, kam si spravil nek eksotičen amulet ali troljo mast.
Po dolgih urah si naposled lastiš velikansko bajturino, babo ali deca, dvoje frocev, psa, kure in kravo ter najetega hišnega pomočnika, furmana in barda. A od vsega naštetega nimaš popolnoma nič. Smisla, globine ali nagrade v furanju domačije namreč ni. Skyrim ni MMO, da bi se lahko s svojo palačo bahal pred ostalimi, zato je vse skupaj samo sebi namen. Pet evrov in deset ur je bolj priporočljivo nameniti svojim bližnjim iz mesa in kosti.



BIOMETRIKA

Nekoč je bilo prepoznavanje naših telesnih značilnosti domena vohunskih filmov, zdaj neopazno postaja del vsakdana. Quattro ugotavlja, koliko je izpostavljanje njegovega korpusa čitalnikom uporabno, kaj mu nudi z varnostnega vidika in kdo lahko vse to vidi.

O biometriki se je začelo široko govoriti ob padcu dvojčkov, saj so ZDA tedaj uveljavile zahtevo po biometričnih potnih listih. Čeprav je izraz nekam zlohoten, je to v praksi pomenilo le, da hočejo razen tvoje slike imeti prstni odtis. Kunštni izraz namreč ne pomeni nič drugega kot identifikacijo človeka na podlagi neke njegove telesne značilnosti. Prepoznava obraza, šarenice ali očesnega ozadja, odtis ustnic oziroma prstnih blazinic, analiza DNK – vse to so biometrične metode.

Ste to res vi?

Dokazovanje istovetnosti osebe je večna težava, saj je dostikrat treba dokazati razliko med pravo osebo in prevarantom. Zato so nekdaj plemiči s sabo nosili rodovnike in poverilna pisma ter kazali materina znamenja, rimski cesarji so svoje podobe kovali na denar, danes pa notarji overjajo pristnost podpisov.
Potomci rodovnikov nas še vedno spremljajo. Na osebni izkaznici, potnem listu in vozniškem dovoljenju so zapisani naši osebni podatki, ki jih spremlja fotografija. Tako lahko uradna oseba preveri, ali smo tisti, za kogar se predstavljamo. Toda dokumente je moč ponarediti, včasih celo zelo enostavno. Zagotovo se med bralci najde kak, ki je v tujo mesečno vozovnico stlačil svojo sliko in se vozil zastonj. Pomembnejši kot je papir, bolj se ga splača ponarediti – a s tem narastejo stroški. Zato ideja, da bi se človek predstavil z lastnim telesom, ni privlečena za lase. Kleč je v izvedbi.

Prijem je star, kajti že v renesansi so pričeli z antropometrijo, merjenjem delov telesa, kar je botrovalo večidel napačnemu sklepanju o fizičnih in psihičnih lastnostih. Višek so te metode dosegle s kvazivedo frenologijo. Ta je na podlagi vzboklinic in vdolbinic na glavi ter njenega obsega določala ne le značaj človeka, marveč njegovo nagnjenost h kriminalu. Kljub temu, da je šlo za nesmisel, so s tem zakoličili področje, ki ga danes obvladuje biometrika. Dokazovanje istovetnosti je vedno najbolj zanimalo forenzične strokovnjake, tudi zaradi njihovega poklicnega ponosa, da spravijo za zapahe nedvomnega krivca.
Preboj so možje postave dosegli ravno s prstnimi odtisi. Četudi so nekaj o njih vedeli že v starem veku, saj je že Hamurabi zahteval, da jih vzamejo aretiranim osebam, na Kitajskem pa so veljali kot podpis, jih je Evropa zanemarjala skoraj do začetka 18. stoletja, ko so se pojavile prve raziskave na to temo. Minilo je še skoraj sto let, da so jih za svoje vzeli varuhi zakona in reda. Prvi, ki je začel voditi kartoteko zločincev s prstnimi odtisi, je bil argentinski policist in antropolog Juan Vučetić, hrvaški priseljenec v Buenos Airesu.

Kaj me loči od ostalih?

Biometrika se torej ukvarja z deli telesa, ki so neki osebi lastni in jih nima nihče drug. Le na ta način je mogoča nedvoumna prepoznava. Ob tem pa mora biti metoda neinvazivna, hitra in poceni. Test človekovega genskega zapisa je recimo dolgotrajen in drag ter ne more ločiti med enojajčnimi dvojčki. Slednja imata različne prstne odtise.

Moderna doba je prinesla računalnike in z njimi so postali zanimivi prej zanemarjani deli telesa. Edinstven zapis imajo šarenica, mrežnica in ustnice. Nekateri trdijo, da ima vsak človek lastni električni potencial, ki ga je moč natančno izmeriti. Spet drugi prisegajo na obrazne poteze, ki jih prepoznava zmogljivo programje. Kako deluje v praksi, smo lahko videli na Facebooku, ko je aplikacija samodejno predlagala označbe na fotografijah in s tem razburila evropske informacijske pooblaščence. Kriminalistična stroka gre tako daleč, da na podlagi višine in tipa postave določene osebe na posnetku z visoko verjetnostjo trdi, da gre za obtoženca, četudi ima obraz zakrit ali obrnjen vstran. Seveda tak posnetek ni odločilen, lahko pa posredno prispeva k izgradnji podobe.

Filmski vlomilci

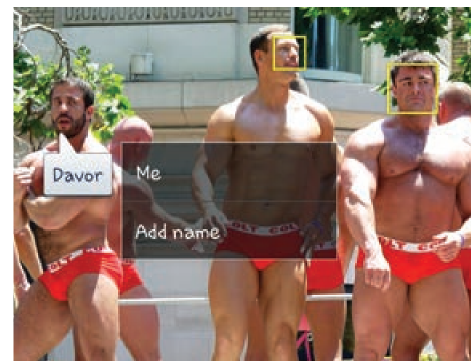
Če odštejemo odtise novorojenčkovih stopal, je prvo srečanje z biometriko skoraj za vsakogar hollywoodska fikcija. Če mora junak nekaj opraviti v štabu glavnega zlobneža, ima le-ta ponavadi vesoljske varnostne metode, ki vključujejo vsaj en biometrični način identifikacije. Mahanje s kartico pred senzorjem in tipkanje kode sta plebejska. Laser, ki se sprehodi po roki ali očesu, glasovne aktivacije, hologramske podobe ali celo kapljica krvi – to je kul. Predvsem pa daje izgovor junakom, da uporabljajo neverjetne rešitve, kako zaščito zaobiti. Od posebnih leč, ki si jih dajo v očesa, visokotehnoloških rokavic, na katere so z nadskrivno metodo naparjeni odtisi, do napravic, ki modulirajo glas.



Biometrični potni listi v praksi pomenijo, da kontrole na letališčih zahtevajo še tvoje prste. Nato odčitek primerjajo s podatki, zapisanimi v dotičnem osebnem dokumentu.



Take načrte so si risali frenologi in na njih natančno razčlenjevali, kako določena bunka ali jamica vpliva na človekov značaj. Šlo je za podoben nateg, kot je danes bioresonanca.



Iskanje obrazov na fotografijah poteka na podlagi nezahtevnega algoritma, zato ga danes premore skoraj vsaka naprava s kamero. Pripisati obraz pravemu človeku je bolj komplicirano.

PRSTNI ODTIS

Ko govorimo o biometrični identifikaciji, zvečine mislimo na prstni odtis, ki je najbolj razširjena, najbolje razdelana in najbolj poceni metoda. Podoba grebenov in žlebov na naših prstih nastane že v maternici in se ne spremeni do smrti. Doslej še niso našli dveh oseb, ki bi imeli vsaj en enak prstni odtis, celo enojajčni dvojčki ne. Genski zapis nas namreč ne opiše tako do zadnje podrobnosti, kot menijo nekateri; marsikaj je rezultat naključja. Kromosomi se ne spuščajo v podrobnosti, kot so kapilare, natančna razporeditev melanina v koži in očesu ter prstni odtisi. Le povedo, da morajo biti, dočim jih končna izvedba ne zanima.



V domačem okolju s prenosniki in ključavnicami uporabljamo majhne ploske ali linijske optične čitalnike z zahtevano ločljivostjo petsto pik na palec. To je dovolj, da zajamejo vso površino prstne blazinice z vsemi izraženimi grebeni. Poskenirana slika gre v bazo, nakar jo stroj primerja z 'živim' odtisom. Ta nastane, ko za prijavo po čitalniku potegnemo prst ali ga pritisnemo obenj.

Optiko lahko prevaramo že s sliko. Zato so boljši skenerji kapacitativni ali radijski, najdejo pa se celo taki, ki so občutljivi na razliko v pritisku med grebenom in dolino. Cena je ustrezno višja, zato jih uporabljajo v varnostno bolj kritičnih objektih.



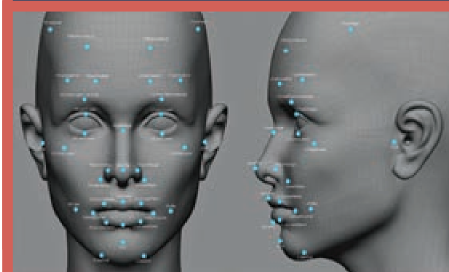
Za forenzike tovrstne metode niso dovolj dobre. Iskanje po bazi ne poteka tako, da bi računalo vrtelo odtise, dokler ne bi našlo ustreznega, kot vidimo na televiziji. Namesto tega preverjajo značilne loke, zanke, zasuke in ostale značilnosti, ki jim pravijo minucije. Teh je na vsakem odtisu na desetine, strokovnjak pa mora določiti njihov položaj, usmerjenost in korelacijo z drugimi minucijami. Šele na podlagi tega določi, ali odtis pripada neki osebi. Razlog je banalen: popoln odtis prsta najdejo redko, te podrobnosti pa omogočajo, da istovetnost dokažejo z delnim. Še posebej to pride v poštev, kadar je blazinica prsta poškodovana. Nekdaj so si vlomilci odtise celo brusili. Razloga sta bila dva: neprepoznavnost in večja občutljivost blazinic, kar se je pri odpiranju sefov svojčas poznalo.

GLEJ OBRAZEK BLED

Prepoznavanje obrazov je trenutno vroča tema, kar se kaže v tem, da ga uporablja Android od različice 4 dalje. Vendar velja ločiti med zaznavanjem (face detection) in prepoznavanjem (face recognition). Zaznavanje, ki ga obvladajo digitalni fotoaparati in spletne kamere, je precej enostavno. Računalnik na sliki pošče nekaj referenčnih točk (oči, konica nosu, ustni kotički), ki jim lahko tudi sledi. Ta trik programje izrablja za raznovrstne učinke, od sledenja obrazu do lepljenja smešnih dodatkov, kot so mustače, piratske preveze in klobučki. Enak princip uporablja Facebook, ko ti na fotki samodejno poišče frise in predlaga, da označiš prijatelja.

Vendarle je prepoznavanje prepuščeno tebi, saj je dosti bolj komplicirano. Profesionalne rešitve, ki so za biometriko edine primerne, skušajo zajeti trirazsežno podobo. Na njej merijo razdaljo med očmi, privihanost ušes, razmerja med posameznimi obraznimi potezami – skratka, prepoznavanje spet sloni na podrobnostih. Programja ne zmotijo nova frizura, brki ali sveža brazgotina. Temu primerno je tovrstna oprema draga in procesorsko zahtevna, zato je v svojem telefonu še nekaj časa ne pričakujte.

Iz firbca smo povprašali Nacionalni forenzični laboratorij, kako je s prepoznavo obrazov pri nas, ker nas je zanimalo, ali je moč iz posnetka videokamere razločiti zločinca. Povedali so nam, da se s tem sploh ne ukvarjajo. Slovenija ni Las Vegas!



Niso pa vsi tako dobro opremljeni ali inteligentni. Bolj akcijsko usmerjeni imajo raje neposredne pristope, ki vključujejo trganje okončin ali vsaj prstov, rezanje očes in podobne nadlegovalne metode. Za glasovno aktivacijo zadošča diktafon, ki so ga sunili tajnici, v kamero pa podržijo fotoaparat ali po novem iphone. Ob tem se vprašaš, v čem je smisel tovrstnih zaščit, saj jih lahko premagaš tako s silo kot s pametjo. Toda naprave je moč tako enostavno pretentati le v filmih, v resničnosti ne gre tako zlahka. Čeprav še vedno bolj, kot bi si preganjavični želeli ...

Kakšen nateg!

Čitalnike prstnih odtisov najdemo na ključavnicah, v registratorjih prisotnosti in prenosnikih. V tujini so na bankomatih, tržijo jih kot samostojne naprave za priklop na računalnike. Cena ni pretirana, saj si lahko dom s prstom odklepaš za manj kot dvesto evrov.

A kako učinkovita je taka rešitev? Znana razbijalca mitov Adam in Jamie sta v pičlih desetih minutah odprla tako ključavnico in to kar na štiri vse bolj enostavne načine. Poleg tega zna biti tak sistem nepraktičen, kajti skenerji so občutljivi na mraz in vlažnost kože. S premrlimi ali suhimi prsti uspešnost prepoznavanja lahko konkretno pade. Ni zabavno ostati sredi zime z ritjo na mrzlem, ker se vrata ne odpro.

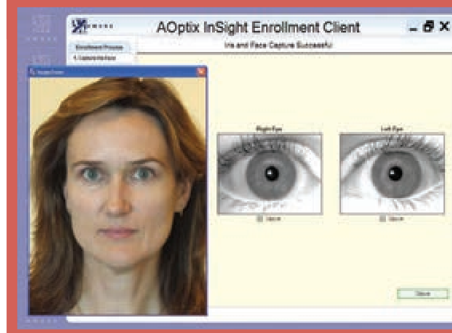
OČI SO OGLEDALO DUŠE

Tako v fikciji kot v praksi velja slikanje očesa za eno najbolj naprednih metod prepoznave. Zmotno pa velja, da ob tem nastane fotografija očesnega ozadja. Čeprav nekateri sistemi delujejo po tem principu, so za vsakdanjo rabo neuporabni. Za dobro sliko je namreč treba v oko kaniti kapljico atropina, ki zenico razširi. Kot so to nekoč počele Rimljanke. Ki so potem oslepele.



Sodobni sistemi temeljijo na slikanju šarenice. Ne le, da imamo ljudje oči različnih barv, kar je posledica količine naloženega melanina v njej. Sama celična struktura tvori samosvoj vzorec! Zato prepoznava deluje tudi pri albinih, odpove pa, če ima oseba preveč pigmenta, kakor tudi v redkih medicinskih primerih, ko človek šarenice nima. Podobna težava nastane, če nekdo boleha za sivo ali zeleno mreno. Ker pa sta to prvenstveno bolezni starostnikov, v delovnem okolju problemov s tem nimajo.

Tudi kamera, ki rabi temu namenu, ne uporablja enakega tipala kot običajni fotkiči. Za prepoznavo najpomembnejši del je skrit v infrardečem območju, zato mora senzor zajemati še kaj več kot le vidno svetlobo. Na podlagi visokokontrastne infrardeče slike računalnik prepozna robove, poišče pa tudi veke in trepalnice. Razlog več, da rezanje očesa odpade. Tudi šarenica ima minucije, celo več, kot jih najdemo na prstih.



Podobno je s prepoznavanjem obraza. 'Face unlock', ki ga je prinesel Android 4, ni zaman naveden kot nič kaj varna metoda odklepanja telefona ali tablice. Ne glede na to, da ga najprej učiš vse svoje obrazne grimase, čezenj prideš s fotko na zaslonu drugega telefona. Kak 'prijatelj' bo hitro izrabil priložnost, ko greš v gostilni odtočit, na tak način odklenil telefon in naenkrat boš na Facebooku flambojanten homo.

Glasovna aktivacija? Ne nucaš drugega kot telefon. To je razlog, da je ne uporablja praktično nihče. Deluje edino slikanje šarenice, ki jo uporablja ameriška vojska na Bližnjem vzhodu. Le da oni to počno s prenosnimi napravami za v roko in bi bržda opazili, da jim nekdo moli izpuljeno oko, nataknjeno na handžar. S tem odpravijo drugo največjo slabost vseh metod:



Takole navdušen je bil mythbuster Adam Savage, ko mu je pred petimi leti uspelo pretentati baje najboljšo biometrično ključavnico. Uporabil je na papir natisnjen odtis!

dokajšnjo nezmožost razpoznavanja živega od neživega. Kup podjetij vlaga velike denarje v to, ali skenirajo živ kos telesa, odtrgan prst ali celo odlitek. Toda do konkretne in poceni elektronske rešitve še niso prišla. Največja slabost pa je človek sam. Ne da bi se zavedali, svoje podatke puščamo povsod. Kar pomislite, koliko stvari ste danes prijeli v roke. Vsaj delen prstni odtis je na domala sleherni povšini in po MacGyverjevo lahko do njega pride vsak s kosom selotejpa in ščepcem grafitnega prahu.

Ni varna, je pa koristna

Ko slišiš za vse te slabosti, upravičeno podvomiš v smiselnost odčitavanja telesnih značilnosti. A finta je v tem, da jih dopolniš s kako drugo preprosto metodo, recimo kodo PIN. Biometrika tedaj postane 'uporabniško ime' oziroma 'bančna kartica', dočim nepridiprav za zlorabo potrebuje 'geslo', ki ga ne bo dobil tako zlahka. Taka naveza je varnejša od magnetne kartice ali kartice s čipom RFID. Obstajajo celo sistemi, ki podpirajo trojno ali četverno zaščito v poljubnih kombinacijah.

Kot pravijo v slovenskem podjetju Špica – njihov oddelek Time & Space je eno največjih imen v naši regiji za registracijo delovnega časa –, je poglavitna prednost biometrike v tem, da prsta človek ne pozabi. Zaposleni redno puščajo vnemar ključe in kartice za dostop, jih razmagnetijo ali drugače uničijo, kar povzroča delo in stroške. Tako pa potegneš prst, vpišeš kodo in duri se odpro. Sistemi podpirajo več zapisov za enega uporabnika (ponavadi vseh deset prstov) in če vtikaš parklje, kamor jih ne bi smel, imaš še zmerom na voljo devet rezerv.

Čitalniki so praviloma povezani z večjim računalniškim sistemom, kar da številne nove možnosti. Recimo, da nekomu odpreš vrata na daljavo ali dobrega prijatelja dodaš na seznam tistih, ki imajo dostop v tvoje prostore. Ko greš na počitnice, je skrb, ali ti je vrnil ključ, s tem odveč. Kot sem omenil, sodobni telefon tipično že zna prepoznavati frise, ki si mu jih vstavil v spomin, kar napravi označevanje kolegov na fotkah z zadnjega druženja nadvse brzinsko. Nakar bo fon slike naložil na splet in obvestil označence, naj se pridejo pogledat.

Ja, biometrika je lahko hudo priročna, saj namesto tebe brž opravi delo, za katerega bi porabil nekaj ur. Četudi včasih z nadvse smešnimi rezultati, ko najde obraze na kolenih.



Sistemi ki za identifikacijo zahtevajo dvojni vnos (poleg prstnega odtisa še kodo PIN), ponujajo visoko stopnjo varnosti za ugodno ceno.



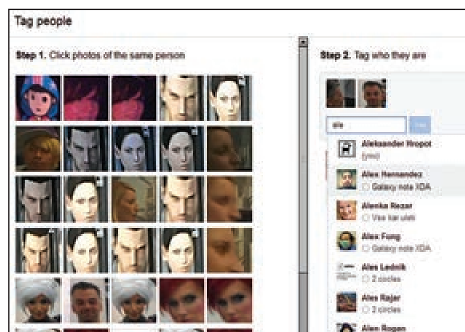
Kako poskrbeti za prepoznavo ljudi v državi, kjer večina nima dokumentov, niti ni pismena? Ameriška vojska se je zatekla k prenosnim skenerjem šarenice. Baje delujejo super.

Ko te pozna ves internet

Seveda velja opozoriti, da si vsak ne želi svojih podvigov dati na ogled širni javnosti. Zato je 'taganje' osebkov vroča tema, zlasti ker se programje občasno zmoti in obrazu pripiše napačno ime, nakar ima lahko kdo zaradi tega konkretne težave. Facebook je svojo storitev za evropske uporabnike na zahtevo irskega informacijskega pooblaščenca kratkomalo onemogočil. Ne toliko zaradi redkih zmot, marveč zavoljo varovanja zasebnosti, na katerega tod damo precej. Večina uporabnikov ima namreč dokaj odprte profile in praktično nič vpliva na objave drugih ljudi. Kaj storiti v primeru, ko te v javnem albumu označi popoln neznanec in tvoj šef vidi, da ne ležiš z vročino v postelji? Nevede ti je prizadejal konkretno škodo, četudi si kriv sam, češ, kaj si pa lagal.

Podobno bi lahko opisal nedolžno situacijo ali šel v absurd, da si lahko nekdo na podlagi tujih fotk z lahkoto sestavi tvoj vsakdanjik. Nenazadnje imamo tehnologijo, s katero bi vse nadzorne kamere v bankah, na bencinskih črpalkah in ostalih krajih z videonadzorom brez težav prepoznavale osebe, ki vandrajo tam okrog. Policajem bi se kar milo storilo, ko bi ob posnetku osumljenca dobili njegove osebne podatke. Zato smo v zakonodajo vnesli varovalko, ki se ji reče pravica do zasebnosti, in imamo informacijske pooblaščence, kot je trenutno Nataša Pirc Musar. Znana je po tem, da ni dovolila izvoza podatkov za Google Stret View iz Slovenije, če obrazov ne bi zabrisali že pri nas. Kljub pravilnosti odločitve je bila deležna plazu kritik.

Dejansko nas pred orwellijansko državo ščiti država sama. To si velja zapomniti in ne dopustiti, da bi nam to pravico odvzeli. Kajti sami dostikrat niti pomislimo ne, da za sabo nenehno puščamo konkretne sledi, internet pa si zapomni vse. V svetu, kjer ima vsakdo s sabo kamero, smo vsi postali tajni agenti. Naprave nam pri tem ne le pomagajo, marveč nas celo spodbujajo. Hkrati pa ne vemo, za koga vohunimo, posebej ko podatke z ostalimi delimo prostovoljno. Pomisliti velja, kaj želimo deliti s kom, ne samo lajkati vsevprek.



Google moraš prepoznavanja obrazov naučiti ročno, podatki pa se med uporabniki ne delijo. Zato tudi niso bili deležni kritik varuhov zasebnosti.

PREPOZNAVANJE ŽIVOSTI

Čitalniki imajo kar dosti preglavic z ugotavljanjem, ali jim v presojo molimo pravi prst, oko ali drug del telesa. No, čitalnik šarenice ali očesnega ozadja sploh ne pride v stik s telesom. Torej odpadejo vse metode, ki slonijo na dotiku. K sreči se človeška zenica po smrti maksimalno razširi, kar šarenico napravi praktično neberljivo, dočim se žilice na očesnem ozadju, ki ga prebira 'retina scan', izpraznijo. Za nameček dostikrat pride do izliva krvi v očesno votlino, kar čitanje onemogoči. Metoda iz Angelov in demonov torej ne bo delovala.



Pri prstnih odtisih se naprave dotaknemo, vendar merjenje temperature ni primerno, ker je razpon prevelik. Blazinice so običajno izpostavljene zunanjim vplivom in se ohladijo tudi pod sobno temperaturo. Nadalje umetnega ali mrtvega prsta ni problem segreti. Vdelava termometra v radijski skener ni mogoča, ker ta prste segreva že sam po sebi. Dodatna elektronika, ki bi potrjevala pulz, prevodnost ali vlago, pa zvečine zmoti primarno tipalo. Navsezadnje lahko goljuf prilepi kopijo odtisa na lasten prst, kajne?

Kako rešijo ta problem? Enostavno. Kjer je tovrstna varnost nujna, zaposlijo varnostnika. Za določene naloge so celo najbolj butasti človekovi možgani primernejši kot vsa silna elektronika.



DNEV INDUSTRIJSKE ROBOTIKE 2013

YASKAWA

WWW.DNEVIROBOTIKE.SI

Za namene avtomobilske industrije je začel leta 1961 v ZDA delovati prvi industrijski robot. Število robotov, ki se dandanes uporabljajo v industriji, tako avtomobilski, prehrambeni in drugih, je od takrat naraslo na približno 1.200.000. Ker roboti vedno bolj nadomeščajo človeka pri napornih, zdravju škodljivih in monotonih opravilih, smo se študentje robotike s Fakultete za elektrotehniko tudi letos odločili, da z dogodkom Dnevi industrijske robotike predstavimo to vejo znanosti širši množici radovednežev. Dogodek bo potekal v tednu med 25. in 29. marcem, udeležba na njem pa je brezplačna.







URNIK

V ponedeljek 25.3.2013 popoldne bodo na sporedu predavanja fakultetnih in vabljenih strokovnjakov s področja osnov robotike in robotike v avtomobilski industriji, katere razvoj nam bo predstavil strokovnjak iz novomeškega Revoza. Prav tako boste lahko prisluhnili dvema predstavitvama s Foruma inovacij, in sicer o amfibijskem letalu in o inteligentnem sistemu industrijske razsvetljave.

V torek, sredo in četrtek bo potekalo 8 različnih delavnic na industrijskih robotih. Popoldnevi bodo namenjeni razvijanju aplikacij v manjših skupinah. Na želeno delavnico se lahko prijavite na naši spletni strani www.dnevirobotike.si. Za udeležbo na delavnici predznanje ni potrebno, saj vam bomo člani ekipe DIR2013 razložili vse, kar boste morali vedeti za uspešno vodenje robota. Če pa se v vodenju robota ne bi radi preizkusili sami, nas lahko vseeno obiščete in si ogledate robote pri delu.

V petek se nam boste lahko pridružili na ekskurziji v avtomatizirani slovenski podjetji Odelo in Gorenje.

APLIKACIJE

Kakor vsako leto se bomo tudi letos potrudili, da bodo aplikacije čim bolj zanimive, atraktivne in hkrati poučne.

Lansko leto je peka palačink z dvema robotoma navdušila množico obiskovalcev, zato smo se letos odločili za novo aplikacijo iz sveta gostinstva, in sicer bomo predstavili robota natakarja, ki vam bo postregel s kozarcem pijače. Lahko si boste tudi ogledali izredno hitrega delta robota, ki bo s pomočjo stolpca LED diod ustvaril svetlobno zaveso, s katero bo izpisal poljubno črko, ali pa z glasovnimi ukazi vodili mobilnega robota po prostoru. Če pa ste bolj tekmovalne narave, se boste lahko pomerili v metih na koš z našim robotom košarkašem ali odigrali partijo šaha proti robotu šahistu

Vsekakor smo prepričani, da se bo za vsakega našlo nekaj zanimivega, zato nikakor ne zamudite priložnosti izvedeti nekaj novega o robotih in se hkrati zabavati z njimi.





PERSONALNI GLEDALNIK HMZ-T2



Zaradi futurističe oblike in modre lučke si s Sonyjevo pripravo na glavi videti kot Geordi La Forge. Dasi lepe slike, dobrega 3Dja in finega vzdušja ne gre očitati, onegaj ni za vsako glavo in denarnico.

Še pred kratkim je bilo Sonyjevo naglavno kukalo moč preizkusiti le na sejmih, zdaj pa je nenavadna priprava že na policah. LordFebo kacigo z veseljem vzame za en krog, a jo nato bolečega čela brez pretiranega obžalovanja tudi vrne.

Dotični izdelek tokijske fabrike je HMD. Kratica pomeni Head-Mounted Display oziroma naglavno prikazovalo in ne gre za čelado za navidezno resničnost nalik staremu VFXu ali prihajajočemu oculus riftu. Nima namreč nikakršnega nadzornega sistema v smislu nagibanja in obračanja. Z njim le pasivno gledaš tisto, zaradi česar rad ždiš na fotelju in zreš v TV. Prvenstveno je naprava namenjena filmom in igram, mogoče pa je spremljati tudi televizijski program, saj jo pripneš na katerikoli HDMI-vir. Trendom primerno dvojec srednjevisokojasnih zaslončkov omogoča stereoskopijo, se pravi prikazovanje dveh zamaknjenih prizorov, kar možgane prepriča v občutek globine. Displejčka imata diagonalo vsega 1,8 centimetra (0,7 palca), toda ker sta neposredno pred očmi, poskrbita za kinematografsko vidno polje, slično sedenju poldrugi meter od 80-colarja. Hotnica slehernega multimedijskega uživalca in uživača?

Skok iz stvarnosti

Tehnologija OLED poskrbi, da je podoba barvita in je črn rob na večini blu-rayastih filmov res črn ter zato neviden. Čeprav bi bila slika komot večja, je velikozaslonski občutek dober in tretja razsežnost zadovoljiva. Za razliko od televizorjev, ki so za 3D-namene premajhni celo pri 60 palcih, ti z oprtanim HMZjem izstrelki in tentakli štrlijo ter frljio v obraz, kot se spodobi. Vzdušje je zlasti carsko v prvoosebnih špilih. Razločljivost je resda le 720p in piksli so opazni, vendar je dvoekranska naveza zaslužna za svetlo, trdno stereoskopijo v polni ločljivosti. Pasivna (polarizacijska) TV-očala namreč število pikslov razpolovijo, dočim je dogajanje pri aktivni (shuttering) tehnologiji rahlo temnejše, utripajoče in zna povzročati glavobole.

Za zvok skrbijo priložene slušalke za v uhlje, ki so za silo v redu, avdiofil pa jih ne bo blagoslovil. A ker ima naglavna enota navaden 3,5-milimetrski vtič, je mogoče uporabiti druge membranice, celo školjkaste. V vsakem primeru je obkrožujoči zvok presenetljivo dobro zblefiran.

Namestitev naprave je netežavna in nastavitve so preproste. Za predvajanje 3D-BDjev je kajpak potreben ustrezen sukalnik ali playstation 3. Vendar ume zadeva samodejno prikazovati prepolovljena načina side-by-side in top-and-bottom. Zato se da pogledati vseh sort globinski material, od fotk, posnetih s stereoskopskimi fotoaparati, telefoni in 3DSom, prek filmčkov z YouTuba do pičlega 3D-televizijskega programa.

Namembnost naprave je jasna: izklop okolja in karseda veren pobeg v drugi svet. Recimo ko zavoljo otročadi ne moreš bolščati v zombije na ekranu v dnevni sobi ali ko bi rad v polni bajti nemoteno nabijal igre ali ko se ti zahoče doma filmofilsko oziroma igrofilsko uživati v velesliki. V takih situacijah se naglavna inštalacija do neke mere obnese.



Headset HMZ-T2 priklopiš na playstation 3 in dela iz prve. Lahko sukaš 3D-filme, nabijaš kakih petdeset stereoskopskih iger, kot so Crysis 2, Gran Turismo 5 in Uncharted 3, si ogleduješ side-by-side stereoskopske posnetke ali pa 3D odmisliš in velezaslonsko spremljaš navadno vsebino. Deluje tudi s stereoskopskimi igrami na xboxu 360, kot je Batman: Arkham City.

Skregano s fengšujem, glavo in tošlom

Ključen minus HMZja je kratkomalo nepraktičnost. Fotografiji, ki spremljata članek, sta privlačni, vendar skrivata kablovje. Onegaj namreč ni brezžičen, niti ne akumulatorski, in tudi ni neposredno pripet na vir. Vmes je procesorska komponenta velikosti set-top boxa, ki zahteva lastno napajanje, nakar po dolgi špagi pošilja signale in elektrone v headset. Vanj priključiš slušalke, kar pomeni dodatno žičevje (predhodni model T1 je imel slušalke vdelane, kar pa tudi ni bilo v redu). Skratka, štirje novi kabli in ena škatla v že tako preveliki množici obojega.

Drugi del nepriročnosti je ždenje naprave na betici. Glede na predhodnico so jo olajšali na 330 gramov, naredili držalne trakove bolj prilagodljive in izboljšali čelno oporo. A plastični tujek ostaja pretežak, neergonomski in neprimeren za marsikatero glavo. Zaradi teže spredaj ti začne slejkoprej pritiskati na nos in po dveurni rabi sem imel na njem škrlatni črti, pa še flek na čelu.

Vse to bi vzel v zakup, če bi izdelek stal 200 evrov. A cena HMZ-T2 znaša jurja evrov. To je za plastično igračo, ki jo uporabljaš le izjemoma, preveč. Zlasti ker ni jamstva, da bodo tvoje oči zadovoljne. Očala so ovira, dioptrije ni moč nastavljati in tudi nekateri nečoravi preizkuševalci niso našli ustreznega položaja zaslončkov za jasno sliko. Razumem, da gre za butični eksperiment, a za tak znesek bi moral biti onegaj prijaznejši do betic in brez vrvic. Ter opremljen z gibalnimi senzorji, da bi se igralci lahko obračali po navideznih kabinah. Nenazadnje je podpora za PC polovična. Računalo prepozna prikazovalo kot enozaslonsko in 3D je posledično za polovico manj podroben kot na konzoli.

Čelada asocialnosti

Če je HMZ le tipanje trga ali pa bodo tovrstni okularji v kratkem doživeli preporod, ne vem. Pred desetletjema so podobni izdelki klavrno propadli, a danes je tehnologija zrela in podpore oziroma vsebine je dovolj. Tako pripravo bi recimo rade volje uporabljal na avionu. Domača raba pa se mi ne zdi posrečena. Z njo na glavi se namreč znajdeš v samotnem tunelu. Ne zvok, ne vidna zaznava okolice sicer nista nepredušna, toda vseeno si za ograjo od stvarnosti. Nekdo te lahko pokliče ali potreplja, ampak ko obrneš glavo, imaš dogajanje še vedno pred očmi. Na kraju se celo sam sebi zdiš kot kak futuristični odvisnik. Varuška s temle na čebru zatorej ni pametno biti. Odtujenosti in življenja v navideznih deželah pa je že tako ali tako preveč.

PHILIPS ORIGINAL RADIO

Leta 1955 je Philips predstavil radijski sprejemnik philleta 254, ki je v naslednjem desetletju postal ikonski kos evropske gospodinjske tehnike. Babice in dedki se zaobljene lesene šatulje z dvema velikima gumboma in petimi pritiskali na sredini gotovo spomnijo. Če že ni bilo pri hiši phillete, so imeli vsaj kakega od mnogih klonov. Amsterdamci so zdaj legendo obudili s sodobnim radiem (s)ličnega retro videza, a nekam nedomiselnega imena. Mar bi obdržali izvirno ime!

Original radio je leseno-aluminijasta škatla, ki kaže uro, lovi FM-postaje in predvaja glasbo z zataknjenega ipoda ali iphona, ki ju obenem polni. Naprednosti ne poseduje nikakršne, saj ne pozna brezžičnih navezav v smislu modrega zoba, Airplaya in internetnih kanalov. Zlasti slednje se mi zdi dandanašnji precejšnja hiba. Aparat ume le sinhronizirati uro s telefonom in si shraniti pol ducata postaj. Za nekaj dodatnih muzicirnih in prikazovalnih funkcij pa moremo na mobilijo namestiti Philipsov program HomeStudio. Bera zmožnosti je za 200 evrov precej pičla, vendar ceno do neke mere upravičujejo edinstveno oblikovanje, kakovostna izdelava ter presenetljivo dober zvok. Kdor je zadovoljen s tem, kar naprava zna, in mu ni žal denarja, bo dobil izvrsten in opazen kos tehnike. Zaradi enostavne rabe bi ga lahko priporočil tistim v tretjem življenjskem obdobju, dasi dvomim, da so ciljna publika.

Škoda, da se Philips odpoveduje zabavni elektroniki in in se osredotoča le na male gospodinjske onegaje ter aparate za osebno nego. Ne samo Stara celina, marveč ves svet bo izgubil inovativnega in dizajnerskega proizvajalca s stoletno tradicijo. Blagovna znamka bo sicer živela naprej, a ugledu ne bosta kos ne kitajski TP Vision, kamor so šli televizorji, ne japonski Funai, kateremu so Nizozemci prodali avdio in video oddelek. Ravno original radio je eden takih izdelkov, ki jih je lahko udejanjil le stari Philips.

Obstaja še miniaturna inačica originalnega radia, ki se zgleduje po manjši philetti. Njeno mesto je nočna omarica, kjer rabi kot budilka, tranzistor, polnilo in predvajalo glasbe z iphona. Postaj si ne zapomni in tudi usklajuje alarmov z mobilnikom. Obregnem se še ob displej, ki bi se lahko ponoči samodejno zatemnil, saj se ga ročno da. Čeprav je mini lušten modni dodatek v posrečenih starodobnih barvah, kot sta rjava in bleda sinja, ga 100-evrska etiketa naredi za jako drag telefonski polnilnik. ***LordFebo***



Tole je philetta, eden najbolj popularnih radijskih sprejemnikov izpred petdesetih let. Bogve, zakaj Philips sedaj ni uporabil izvirnega imena.



Original radio paše povsod, v navadno, moderno ali starinsko sobo. Izbirati je mogoče med drap barvo, lesenim vzorcem in živo rudečo. Ipad nanj ne paše, le ipod nano, touch in iphone



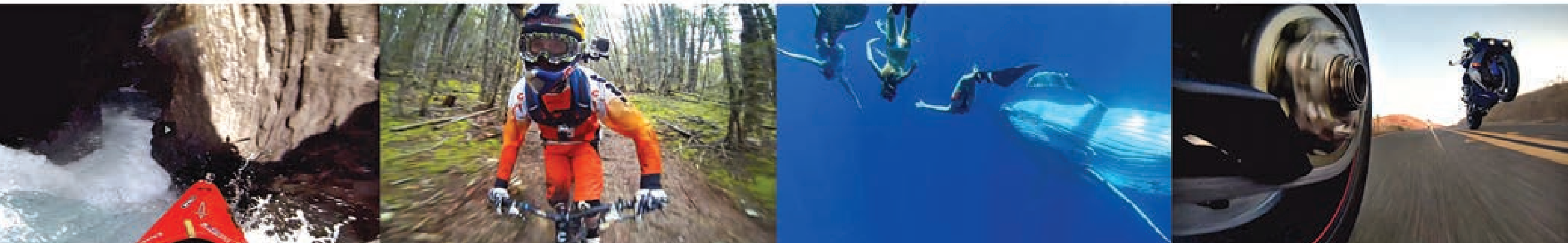
Mini je radio / budilka / iphone podstavek za v spalnico. Kot večji bratec sprejme iphone in ipod touch ter nano, ipada pa ne. Oba modela sta lahko bodisi s starim 30-pinskim priključkom, bodisi z lightningom. Nenavadno, da niso raje priložili adapterja.



Lov na adrenalinske spomine



LordFebo naredi luping z aeroplanom, izskoči, odpre padalo, si natakne smučke, pristane na zasneženi pečini, trikrat saltne, zajaha bicikel, odkolesari niz brdo, pade v tolmun, odvesla čez brzice, se zravsa z medvedom, sede na motor, pobere štoparko in izvede no hand kunilingus. Za nejeverne tomažke in lasten arhiv ima ves čas na glavi kamero.



Eden od mnogih novih razredov zabavne elektronike so tako imenovane akcijske kamere. Gre za miniaturne zajemalnike videa, namenjene aktivnemu življenjskemu slogu oziroma prvoosebnemu snemanju adrenalinskih trenutkov. Reklamni filmčki ponavadi prikazujejo skrajne podvige, kot so turno smučanje, padalstvo, jezdenje valov in kolesarstvo čez drn in strn. Vendar ni pogoj za uporabo, da si norec tipa Travis Pastrana, Kelly Slater ali Shaun White. Kamerice so namreč uporabne tudi pri manj vratolomnem, čisto rekreativnem športanju.

Ker so pri večini takih udejstvovanj roke zasedene, so ti onegaji pripravljeni na brezročno snemanje. To omogoča cela vrsta nastavkov. Bodisi v kompletu, bodisi kot dodatke je mogoče dobiti elastične trakove za čelado, zapestje ali prsi, univerzalne prilimke za smuči in deske, objemke za okvir koles, priseske za na avto in še kaj. Okoliščinam rabe primerno je vmesnik poenostavljen na par velikih, rokavicam prijaznih gumbov. Odsotnost predoglednega zaslona in klasičnih menijev sicer naredi rokovanje, zlasti nastavljanje, prejšnjetisočletno. A to je pač cena za peresno lahkost. Mimogrede, proizvajalci pogosto navajajo zavajajočo gramaturo, kajti tistih 80 ali 90 gramov pomeni neto težo brez ohišja. Le-to je praviloma privzeto, tako zaradi odpornosti na vodo in umazanijo kot zaradi pritrditve.

Nadalje je samoumeven poudarjeno širokokoten objektiv, ki seže tja do 180 stopinj. Da snemanje ni povsem na slepo, so vse boljše izvedenke povezljive z mobilnikom, ki nato deluje za predogled in nadzor. Zadnji rod vseh športnih kamer je privzeto 1080p, pri čemer zmore visoko število sličic na sekundo. To je pomembno za ustvarjanje počasnih posnetkov. Uporabljan kodek je praktično brez izjeme MPEG-4. Seveda umejo napravice fotografirati, tako rafalno kot samodejno na daljše intervale.

Gopro hero3

Kalifornijska firma GoPro, ki izdeluje športne zajemalke hero, je najbolj proslavljeno ime področja. Zadnja generacija nosi številko tri, ponuja pa trojico na zunaj enakih modelov, ki so od dvojke vidno shujšali. Novi junački so veliki kot malce večje škatlice za vžigalice, a se jih v goli obliki pravzaprav ne uporablja. Nepredušno plastično ohišje, ki zdrži 60-metrsko globino, ni namenjeno le potapljanju, marveč je to privzeta šatulja s čuda nastavki. Pri tem je šipca na ohišju vrhunska in za razliko od predhodnikove ne pači posnetka.



Herojčki se med sabo ne ločijo, saj barvne oznake ne pomenijo zares barve izdelka. Potapljači bodo pozdravili ohišje, ki pride v kompletu. Ne samo zaradi vodotesnosti, temveč zato, ker ima vrhunsko lečo za jasno gledanje. Poleg je nekaj najbolj osnovnih pritrditev, recimo nalepke. Z njimi namestimo kamero na ravno podlago, kot je smučka, surf ali čelada, in patent dejansko drži. Za odstranitev ni dovolj puljenje, marveč je treba lepilo segreti. Za čeladne elastike in prsne, geštelne ter prisesne nastavke je treba odšteti od 20 do 45 EUR. Možno je dobiti tudi barvne filtre, zaslonček in zunanji akumulator. Daljinec pride le ob profesionalni črni izvedenki. Najbolj priporočljiv model je silver.

Hiba oklepa pa je zadušen zvok. Kdor stavi nanj, ima tri možnosti dokupa: naluknjana zadnja vratca, nadomestno držalo za golo kamero kamero ali / in zunanji mikrofon. Vsak heroj shranjuje na microSD in poseduje brezžičnost, USB za pretakanje posnetkov in elektronov ter izhod mini-HDMI.



V pestri ponudbi dodatkov je dvojno ohišje za stereoskopsko snemanje. Pri združevanju slik na različne načine pomaga zastonjski GoProjev programček CineForm Studio.

Kronska izvedenka je black edition za 450 evrov, ki se diči z najbolj kakovostno stekleno optiko, 12-megapikselnim tipalom in najhitrejšim procesorjem. V načinu 1080p zajema do 60 sličic na sekundo,v 720p pa 120. Obstaja še razločljivost 4K, vendar je to bolj marketinška postavka, saj video pri 15 fps ni ravno uporaben. Črna edicija je obenem edina, ki omogoča fotkanje med snemanjem videa in ima priložen daljinec. Ta dodatek z velikima knofoma, ki ga ločeno tržijo za žafranastih sto evričev, pride še kako prav. Kamero je resda mogoče prožiti s telefonom, vendar to na jadralni deski, motorju ali snowboardu ni opcija. Bela verzija (250 evrov) je s petimi megapiksli, 1080p/30 in brez izravnave beline osnovna, dočim je srebrna varianta (350 evrov) nekje vmes. Video zajema v 1080p/30 ali 720p/60, fotografije so 11-megapičične in more narediti rafal desetih na sekundo.
Kljub temu, da je black najbogatejši nakup, njegov rezultat za slehernika ni optimalen. To je profesionalna naprava, ki zapisuje neobdelano, surovo slikovje, namenjeno naknadni obdelavi. Videu ostrine in jasnosti ni očitati, a barve oziroma kontrasti ne zadovoljijo. Profijev, ki te parametre usklajujejo naknadno, to ne moti, dočim bo navadnež bolj vesel takojšnjih toplejših in kontrastnejših posnetkov, ki jih nudi silver. In še nekaj nagne tehtnico v prid slednje: baterijska vzdržljivost. Black edition namreč sprazni akumulatorček po dvajsetih minutah, kar je razlog za večino pritožb. Baje proizvajalec išče rešitev.



Ko namontiraš kamero na čelado ali na vilico motorja, je fino videti skozi njeno oko. To omogoča programček za androide in ifone. Na žalost pa softver še ne zna povleči posnetkov, kaj šele pretakati videa v živo.

Baterijska šlamastika daje misliti, da je GoPro hitel s splovitvijo izdelka. Zelo verjetno je kriv neoptimiziran in na več področjih nedodelan softver. Ta med drugim slabo umirja sliko, kar je najbolj zaznavno pri snemanju z balance, dela nekajsekundi zamik pri gledanju žive slike na telefonu in ne omogoča prenosa posnetkov po wi-fiju. Danes, ko je treba dosežke in občutke instantno deliti s svetom, je to precejšnja hiba. Proizvajalec obljublja, da bo vse to urejeno v spomladanski nadgraditvi.

Sony HDR-AS15

GoPro je kot Red Bull. Bili so pionirji področja in ufurali so se v adrenalinsko sceno. Če se skače, drvi, leti in dela drugačne norčije, sta blagovni znamki gotovo poleg. A tekmeci, dasi z manj dejavnim marketingom in posledično slabšo prepoznavnostjo, niso za v smeti. Na žalost pa je ponudba športnih kamer v Sloveniji pičla. V inozemstvu priljubljeni tulčasti contour+2, ki vključuje laserski merek in GPS, pri nas nima uradnega uvoznika. Prav tako ne JVCjev adixxion, edini z zaslonom. Poleg občasnih kitajskih cenenk je osamljen tekmec GoProju Sony s prvim tovrstnim izdelkom, modelom neposrečenega imena HDR-AS15. Ta cika na srednji razred, zaradi česar tekmuje s srebrnim herojem.

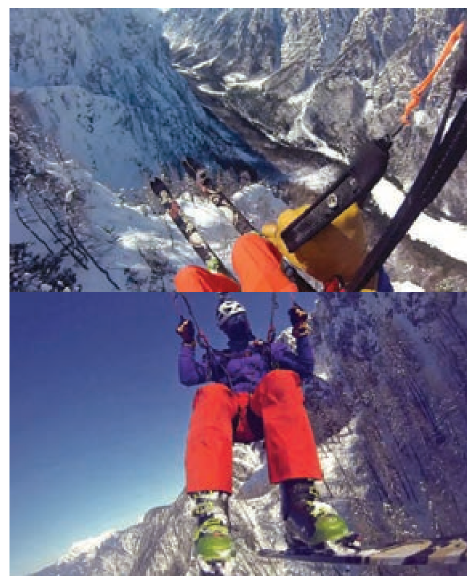


Sony ga je s prvo akcijsko kamero pobiksal z okornim vmesnikom, ki za razliko od herojev ne dopušča vseh operacij z ohišjem, marveč ga je potrebno sneti. Tudi 2MP-fotografije so za današnje standarde betežne. Drži pa baterija orenk dlje.

Kamerica ima odlično optiko in video 1080p/30 je v določenih pogojih celo privlačnejši od tekmeca. Predvsem pomaga boljši antitresni algoritem (pri vklopu se vidni kot s 170 zmanjša na 120 stopinj), prekaša pa ga še v počasnem posnetku 720p/120, ki ga na nasprotnem bregu zmore le vrhunski hero3 black. AS15 pride prav tako v vodotesnem ohišju, ki zdrži pritisk 60 metrov globine, a bolje prepušča zvok. Mnogokdo bo čislal standarden navoj za stojala in podolgovato obliko naprave, ki je bolj pripravna za montažo ob glavi. Nadalje je bolje izvedena brezžična povezljivost. Gledanje na mobilniku je skorajda brez zamika in pozdrava vreden je prenos zajetega materiala s programom PlayMemories Mobile. Predvsem pa baterija zdrži opazno dlje, celo več ur uporabe.
AS15 stane privlačnih 300 evrov, kar je manj od tekmeca. Toda sony na izust ni bolj priporočljiv. Hero3 silver edition shranjuje v naprednežem ljubi surovi zapis in je pod črto bolj profesionalen, tako pri izdelavi kot v rokovanju. Tudi dodatne opreme je neprimerno več. Sonyjevko dodatno kazijo nerodnejši vmesnik, zanikrna 2-megapikselna ločljivost fotk in premajhna leča na ohišju, zaradi katere je slika zlasti pod vodo popačena in zamegljena.
Noben model zato ni popoln. Nekomu več šteje čuda GoProjevih nastavkov, kolesar bo vesel Sonyjevega stabilizatorja, potapljaču je edina izbira hero, nekdo četrti išče daljšo baterijsko avtonomnost.

Video za vsakogar?

Na kopnem obe srednjerazredni kameri, pa še kaka tretja, delata torej približno enakovredne posnetke, opazno jasnejše, gladkejše in podrobnejše od mobilnikov. A preden greš na vrat na nos kupit takle sicer simpatičen onegaj, moraš vedeti, da sta vsebina in naknadna dodelava tisti, ki štejeta na koncu dneva, ne tehnične specifikacije. Zajemanje in postprodukcija pa nikakor nista enostavni opravili.
Snemanje je umetnost, ki zahteva predpriprave, izkušnje in poskušanje. Znabiti se bodo naslednji izleti iz brezskrbnega aktivnega uživanja spremenili v celodnevno ukvarjanje s tehniko, s čimer pokvariš izkušnjo tako sebi kot družbi. Nikar ne misli, da bodo posnetki tako vzdušni in nori, kot je bilo dogajanje v resnici. Promocijski video je zajet iz mnogih zornih kotov in profesionalno zmontiran. V praksi pa četrturni filmček tresočega spusta z biciklom ni prav nič privlačen. Lahko celo narediš dvojni salto, ampak iz prve osebe ni pravega občutka. Sam bi v takem primeru raje videl, da me nekdo posname od 'zunaj'. Seveda ne pravim, da se ne da, in navsezadnje so te kamere pripravne za marsikatero priložnost, od dirkanja z gokarti prek avtomatičnega zaporednega fotkanja na hribovski turi do montiranja otroku na kolo. A vseeno povem, da Nitro Circus iz prve ne bo ratal.
Moj drugi pomislek velja za kamere vobče. Ljudje jih kupujejo, ker se jim zdi, da jih je dobro imeti pri hiši, in nekaj časa snemajo vsako pasjo procesijo, šolsko predstavo ter izlet. A video terja veliko naknadnega truda in časa. Večina se niti s fotkami ne ukvarja, marveč jih kopiči neobdelane in neurejene. Podobno je z lastniki akcijskih kamer. Na disku imajo neprečiščene gigabajte posnetkov s kolesarskih, smučarskih, potapljaških in kdo ve še kakšnih avantur, ki kao čakajo na boljše čase. Teh pa v resnici nikoli ne bo. Takih filmčkov se ne ljubi gledati niti avtorju, kamoli drugim. Težava je po mojem tudi, da ni dobrih enostavnih programov za video. Oziroma vsaj ne razširjenih in poznanih. Na macu je iMovie, medtem ko je okenski Movie Maker slab. Zraven nobene od kamer pa ne dobiš nikakršnega editorja s prgiščem osnovnih funkcij.



Ampak če se greš takele podvige in imaš voljo, talent ter Premiere ali FinalCut, je športna kamerica obvezna! Morda raje dve. YouTube se šibi od posnetkov, med katerimi je tudi nekaj slovenskih ekstremnih športnikov, potapljačev in motoristov.

God of War: Ascension

Kratos ni več najbolj ihtavi junak v igrah, kajti šampionski pas mu je prevzel padli polbog Asura iz Asura's Wrath. Kar pa ne pomeni, da se bo odpovedal maščevanju. Ah, kje pa! Če po God of War 3, kjer je špartanski bojevnik naposled zavdal prebivalcem Olimpa, z glavo skozi zid ni mogel nikamor naprej, je pač šel – nazaj.
Pred vse ostale dele umeščeni Ascension pove, kako se Kratos osvobodi prisege, ki jo je dal bogu vojne Aresu. V zameno za bojni triumf se zaveže njegovi službi, vendar za to plača neznansko ceno v obliki smrti svoje žene in hčere pod lastno roko. Nakar ugotovi, da je itak le orodje v Aresovih rokah, s katerim skuša ta razboriti Olimpčan vreči Zevsa. Vojščak, odet v beli pepel zaradi svoje zoglenele družine in z rezili na verigah, vžganih v podlakta, se odloči, da ne bo kmet na šahovnici. Toda Ares nadenj pošlje tri strašanske furije, ki se jih mora 'duh iz Šparte' odkrižati. Kot pri vsakem snemanju s križa bo špricala kri, usta pa bodo izpuščala krike bolečine.

Kmalu bog, zdaj še ne

Tretjeosebna sekljalka se otvori veličastno, s Kratosom, ki po templjih na nebu jaga eno od furij, pri čemer sreča najprej velikega zobatca in nato orjaškega krempljarja. Oba ugonobi s kombinacijo standardnega opletanja s ketnama in pritiskanja gumbov v skladu z navodili na zaslonu, ki botruje epsko filmskemu razčefuku. Špartanec se vihti po zraku, reže tipalke, para vratove, lomi čekane, nasaja na drogove in drobi okolico. Grafična lajdra v tebi bo kljub občasno migetajočim sencam in nekam vlažno plastičnemu videzu marsikatere površine zadovoljna.
A veličastni raztur iz trojke, ko se proti Olimpu vzpenjajo titani, je na aktualni generaciji konzol težko preseči. Zato v studiu Santa Monica tega niso zares poskušali. Čeprav je začetek razbijaški, po kakih desetih urah pa te na koncu čaka resnično viharna destrukcija, je igra zvečine relativno umirjena. Poudarek so namreč vrnili na dobre stare arenske obračune, kjer Kratosa naskoči regiment sovragov in je od tvojih prstničnih spretnosti odvisno, ali bo ven prišel v trugi ali ne.
Piko na i pristavi občutek osamljenosti, domala izgubljenosti na orjaških stopnjah, s čimer me je izdelek spomnil na enico. Nivoji so premočrtni z rahlimi ovinki za skrivnosti (znane skrinje z Meduzinimi očesi, Pegazovimi peresi in dodatnimi dušami), statični in velikokrat prazni. Medtem ko je GoW3 poudarjal stalno dogajanje, ima Ascension dosti meditativnih pasaž, kjer se kamera potegne nazaj in je Kratos videti kot mravljinec. Recimo na zajetnih kovinskih kačah, ki potujejo nad brezdanjimi prepadi, ali v nedrjih gori podobnega kipa, ob katerem bi onemel celo Kolos z Rodosa. Ko se pogled oddalji med fajtom, nisi vesel, a vtis drobnosti ostaja. Tu še nisi legendarni antiheroj, ki vihti olimpska orožja in Heliosovo glavo, marveč si praktično na začetku morilske poti.

"Bojuješ se kot Atenčan!"

Tudi zato je treba v boj vložiti nekoliko več truda in taktike kot v trojki. V tem pogledu se Ascension vrača h koreninam s PS2, zlasti k enici, kjer si taval po neznanskih templjih in stiskal zobe v neenakih bitkah s trumami tečnob. Začuda se nate ne spravljajo razpizdeni zavarovalniški agenti, temveč kozlovski vojščaki, sitna hroščad in kiklopi. Kmalu pa srečaš nore slone, druge Špartance, coprnice, gorgone in druge bajeslovne nakaze.
Finta je ta, da tvoji verigi, ki ju nadgrajuješ z mrtvim vzetimi dušami, nista brutalno močni. Sicer ju je moč sproti modificirati s štirimi elementi – Zevsovo elektriko, Pozejdonovim ledom, Aresovim ognjem in Hadovo smrtnjaško energijo. Vendar to ne zadostuje, da bi tancal tak morilski ples kot v GoW3. Že na težavnosti normal, ki ji sledita hard in titan, boš moral sčasoma fino študirati vzorce capinov, mnogo blokirati (če se da, odbojno s stiskom gumba tik pred zadetkom) in se še več izmikati z desno gobico.
Pomagaš si lahko s plebejskimi orožji, ki jih pobiraš ali odvzemaš sitnežem in so začasna. Mahaš lahko s sabljo, lučaš sulice ali se skriješ za ščit. Niso blazna pridobitev, a če jih pobereš, jih boš gotovo pridoma uporabil. Boj takisto plemenitijo ubadanje s skorajda pokončanimi zverinami. Ko je recimo gorgona tako izčrpana, da se ji nad betico izriše rdeč simbol, jo pograbiš, nakar jo začneš neugnano zabadati s hitrostnim drkanjem gumba. Vmes se pošast obrne in ti z upočasnitvijo da vedeti, da te bo napadla, tedaj pa se moraš izmakniti. Spomni na Infinity Blade, čeprav je tajming odpustljiv in smer izmika ni bistvena.
Za uspešnost si nagrajen z nadbrutalnostjo. Škrlat brizga, ko paraš spake na dvoje, jim odpiraš trebuhe, da ven mezijo čreva, in jim režeš lobanje, da razkriješ utripajoče možgane. Pa joške gledaš, nakar njihove lastnice pritisneš na gobec, da se ti v glavi kljub mogočni orkestralni glasbi zavrti tista Prodigyjeva 'Smack my bitch up'.

80 — ***Sneti*** ***si mučeništvo prisluži s klanjem spak in nedolžnih.***
PS3 | **Sony**



Ne daj se pretentati nekam baletniški Kratosovi pozi. Bojevanje v Ascensionu je vsaj enako, če ne še bolj brutalno in fizično kot v ostalih delih serije.


Včasih jo je dobro podurhati, da zajameš sapo. Vendar smrti niso kritične, saj je nadzornih točk obilo. Nekatere so razporejene med šefovskimi boji.


Ko z igro opraviš, odkleneš titansko težavnost in new game+. V slednji lahko uporabiš nabrane predmete, ki ti pošteno olajšajo igranje.


V skladu s tradicijo je nagote precej. Se pa oblikovalci poigrajo s hotnicami, ki niso več to, kar so bile. Kratos se namreč stalno ubada z iluzijami.


Ko šefa raniš z navadnimi in čarobnimi napadi ter razjarjenostjo (rage), nastopi pokončanje. Na straneh ekrana se tedaj prižigajo QTE-navodila.

SKOK IN MISEL

Če v God of War nisi padel šele s trojko, boš verjetno vesel še dveh starih prijemov. Eno je dobršna merica ploščadenja, ki je delno rutinsko, delno pa ne, ko moraš recimo v sekundi ali dveh v zraku sprožiti kavelj za oprijem vroče točke oziroma s Kratosom, lastnikom najbolj smešnega dvojnega skoka v igrah, prečkati rušeče se kamenje. Slednje je povezano z drugim elementom: miselnimi orehi. Teh je več kot v tretjem delu in so zahtevnejši, s čimer se niz vrača k prvotni zasnovi. V pravilnih zaporedjih moraš obračati velikanske strojne mehanizme, sem ter tja pehati podstavke, dvigati in spuščati platforme, metati neprijatelje na ogenj, da se dvigne pod, pravočasno dosegati sobane in slično. Pri tem sta ti v pomoč novi sposobnosti: drugi jaz, ki namesto tebe drži ročice in obtežuje plošče v tleh, in amulet, ki potiska časa naprej in nazaj, s čimer recimo obnavljaš tla in jih rušiš. S tem sicer le previjaš filmčke naprej in nazaj na vnaprej določenih, jasno označenih mestih. Pa vendar so sive celice nekajkrat luštno izzvane.

PODROBNEJE O MASAKRU

Kombinacije z verigama ostajajo take, kot smo jih vajeni, a treba je vedeti, kdaj je pravi trenutek, da svobodno zaplešeta. Sovragom namreč z večino udarcev ne prekineš akcij, se pravi, da ne gredo v hit stun. Zato žreš škodo, čeprav mlatiš kot utrgan. Po svoje je zato še teže uspeti kot v preciznih sekljačinah tipa MGS Revengeance in DmC Devil May Cry, saj mimogrede pretiravaš in te nataknejo na raženj. Okej, na normal še vedno niti ne, razen čisto na koncu, v 28. poglavju, kjer špil udari po mizi z neprekinjenim zaporedjem bitk. Te od tebe zahtevajo, da veš, kaj počneš. Na hard in titan pa gotovo, kajti po par zadetkih si pokojni, morebitnih napitkov za zdravje pa ni. Moraš si ga pridobiti z uboji določenih kanalj ali ga najti v skrinjah. Znajdeš se tudi ujet med (dobesedno) dvema ognjema, na vrtljivem kolesu, ki ima na robu požare, med stenami, na katerih so šprice ... Ne, Ascension ni tako filmski, da bi pri tem pozabil na svojo interaktivnost, kot recimo nova Lara. Izziv absolutno je, bolj kot v GoW3.

NOVOST: VEČIGRALSTVO!

Multiplayer v sekljačinah ni pogost. Ti bom povedal, zakaj. Zato, ker so enoigralske plati tovrstnih iger režirane, večigralske pa ne. Ko samotariš, napadalci lepo gosposko postavajo okoli, namesto da bi vsi navalili nate, in imajo svoje vzorce, ki jih naštudiraš. Nepuščavništvo je druga pesem. Tu vsak zavdaja vsakomur in je zmeda takoj pri roki, kakor smo videli v nedavnem Anarchy Reigns, pa tudi v starem Capcomovem Power Stonu.

S slednjim se spogleduje Ascensionov spletni multi (razdeljenega zaslona ni), ki je deloma sodelovalen, deloma pa tekmovalen. Co-op se lahko greš v dvoje, ko čistiš areno zaporednih valov sovražnikov, ali sodeluješ z drugimi v dveh kompetitivnih načinih. To sta lov na zastavo, ki bo nedvomno najmanj obiskan, in osrednji 'team favor of the gods'. (Na razpolago je tudi solistična inačica.) Tu se dve ekipi s po štirimi člani na srednje velikih stopnjah pomerita v nabiranju točk, ki v glavnem pridejo od osvajanja con, nastavljanja pasti in pobijanja tekmecev. Dogajanje je nekoliko počasnejše kot v kampanji, udejstvovanje pa je olajšano z barvami nasprotnika glede na akcijo. Rdečica pomeni neubranljiv udarec, belina neranljivost in modrina okrevanje. Sistem je hitro razumljiv, saj lahni napadi premagajo močne, ki porazijo prestrezanje, ki nadvlada lahne napade. Seveda ne škodi grafična privlačnost razpadajočih trupel in špricajoče krvi.

A zvezda ni ne masaker, ne nekratosovski liki, ki pripadajo enemu od štirih bogov in imajo s tem različne sposobnosti (bojevnik: neposredni napad, coprnik: območni učinek ...) ter pridobivajo izkušnje in opremo, marveč prizorišča. Ponekod se obrača ogromna kocka, ki razgibava bojevanje, drugod iz ozadja preži kiklop Polifem, ki ga zmagovalno moštvo pokonča s čarobno sulico kot posledico uspešnega udejstvovanja.

Ne zdi se mi, da je v multiju kaka posebna globina, in dvomim, da bo na dolgi rok obdržal večino udejstvovalcev. Je pa zabaven in mu – mislim, da zaradi pametne omejitve števila igralcev – uspe, da kljub boju od blizu ne razpade v kaos v slogu Anarchy Reigns. Soliden dodatek seriji, za katerega predvidevam, da ga bodo obdržali v naslednjem Bogu vojne. Oba veva, da ta bo.

Darilo fanu

Je pa res, da Kratos tokrat ni vsevdilj razkurjen. Šur, v boju je divji in okruten, toda v sekvencah nima stalno izraza besa. Dostikrat je videti le, kot bi pogoltnil pekoč čili. Ni se še naveličal olimpskih manipulacij in je v razmišljujoče-obžalovalnem modusu. Pri tem nas zgodba ne skuša prisiliti, da bi se nam jeznoritež smilil, temveč jasno pove, kako je zajebal in kaj ga je pripravilo do tega, da kasneje neprestano potrebuje persen. Daleč od literarne vrednosti, seveda, pa vendar fabula izzveni simpatično, zlasti za ljubitelje serije.

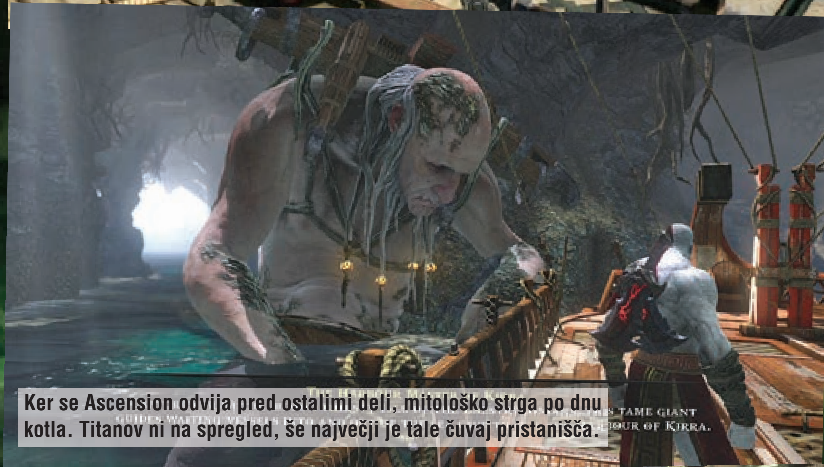
Tem bo hkrati jasno, zakaj so liki iz mitologije tako obskurni, recimo Hekatonhejri, velikanski storoki sinovi Gaje in Urana, ki bistveno presegajo ljudsko poznavanje starogrškega. Hja, zato, ker so ostalo porabili v kronološko poznejših epizodah! Škoda pa, da pripoved tako močno skače sem in tja po času. Sem prepričan, da bi se jo dalo izpeljati bolj elegantno.

Tako kot še par gradnikov. Skakanje zna biti zaradi tankovskega Kratosa in instadeath trenutkov težaško, dričanja nizbrdo je absolutno preveč in boju manjka nekoliko fines, saj sovražniki niso občutljivi na ta ali oni element. Domala vseeno je, ali na primer ognjence mlatiš z ledom, štromom ali plamenečimi verigami, kar je spregledana priložnost za globino. Pa splošnih inovacij ni kaj dosti, izvzemši večigralstvo, ki je za serijo GoW deviško in o katerem razglabljam na levi. Občutek že videnega je definitivno prisoten, kar po petih delih (1, 2, Chains of Olympus, 3, Ghost of Sparta) ni nič čudnega.

Sumim, da je to nalašč, kajti Povzpetje v osnovi ni namenjeno novim igralcem. Za te je boljša vstopna točka spektakularni, mastni God of War 3. Ascension je vsebinsko obilno, dobro izdelano praznovanje izročila, storjeno za ljubitelje, ki bodo nedvomno veseli vrnitve v alternativno starogrško realnost. Tisto, kjer je Arhimed nor izumitelj, ki dela petdeset štukov visoke kipe na parni pogon, božanstva na Olimpu pa žrejo lastne otroke in se pehajo za oblast. Kot v knjigah, samo bolj nazorno krvavo. Po Kratosovo.



Hitro dojemljivo večigralstvo se odvija na srednje velikih prizoriščih. Tam nisi utesnjen, hkrati pa nadzorovanje con terja moštveni napor.


Ker se Ascension odvija pred ostalimi deli, mitološko strga po dnu kotla. Titanov ni na spregled, še največji je tale čuvaj pristanišča.



Ko ugledaš kiklopa, veš, da ga boš lahko sčasoma zajahal in z njim fino premlatil okoliške tečnobe. Lahko bi se spomnili kake nove rabe.





DmC Devil May Cry, prejšnji mesec ugodno ocenjeni reboot kultne japanske sekljaške serije izpod prstov zahodnih avtorjev Ninja Theory, je dobil dve razširitvi. Sneti se ne more upreti vonju sveže krvi, ki kaplja z meča.

DmC je februarja dobil oceno 77, kar pomeni solidno pobijalko v hlamudračah prenovljenega Danteja. Vem, da to ni vsesplošno mnenje, a serijo spremljam predolgo, da bi se pustil omajati dežurnim hejterjem, ki so fasali epilepsijo že ob novi frizuri. Saga pa se nadaljuje skozi DLC.

Bloody Palace

No, KONČNO. Več kot mesec dni je trajalo, da smo dobili dolpotegljivi dodatek Bloody Palace, ki doda ločeno bojevalno areno s sto in enim nivojem. Razširitev je brezplačna, a če mene vprašate, bi morala biti na voljo ob začetku v inačici na ploščku. Kakorkoli, kot Dante se znajdeš na ploskem, ne ravno velikem območju, kamor špil sipa raznoliko sestavljene valove nasprotnikov. Ti se jih trudiš poklati čimveč na čimlepši način, da dobiš visoke ocene, s katerimi se nato postavljaš na spletni lestvici. Takisto je važen čas, ki sproti pojema in ga dobivaš z masakrom. Vsake toliko pa se preseliš pred šefa, ki si sledijo v enakem zaporedju kot v osnovni igri.

Ta inačica Krvave palače ni za odmet, a bi lahko bila dosti boljša in gotovo ne preseže one v DMC4. Izbire težavnosti ni in tista, ki so jo nastavili avtorji, je precej nizka, tako da je veliko obračunov pretirano rutinskih. Prav tako moraš vedno od začetka, kar mi ni všeč – lahko bi imel opcijo nadaljevati z rezultatsko kaznijo ali skočiti na štart. Tudi arena bi se lahko bolj spreminjala, ne da si le občasno deležen alternativnih prijemov, kot je boj, obrnjen na glavo. Ocene špilu zaradi Bloody Palaca definitivno ne bi dvignil.

Vergil's Downfall

Deset evrov stane ta prva uradna razširitev, ki jo je moč kupiti le na spletu (Playstation Store, Xbox Live, Steam). Prinaša igranje z Vergilovim bratom Dantejem in se nadaljuje takoj po tistem, ko slednji popuši v finalnem obračunu na kraju DmCja. Ranjeni Vergil nato pade v duhamorno dimenzijo, ki po vsem sodeč obstaja v njegovi glavi. Spomni na Dantejeve nivoje, kjer si dosti skakal po nad prepadi visečih skalah, jih vlačil k sebi in švigal med modrimi ključnimi točkami, le da ima manj grafičnih čudovitosti. Isto kot burazer počne Vergil. Njegovo ploščadenje je kanec težje, med drugim zavoljo izginjajočih opor, ki jih je treba streljati, da se prikažejo. Tudi drugače je postopek dosti enak kot v osnovni igri: premikaš se naprej, stopaš v portale, oprezaš za skrivnostmi, kot so duše umrlih v zidovih, in se v večjih prostorih bojuješ.

Za moj okus je poskakovanja preveč, tako kot naziranja z zgodbo, ki ni prav posrečena. Osredotoča se na to, kako sovraštvo Vergila tako prevzema, da postaja res odljuden in ves demonski, a v končni fazi so razkritja medla. Povrhu vmesne sekvence niso več animirano filmske, temveč so narejene v obliki cenenih, zatikajočih se stripkov. Res sem si želel še več fajta, kajti v oziru slednjega je Downfall uspeh. Vergilov bojni slog je drugačen od Dantejevega, saj nima pištol, marveč luča spiritualna rezila, oborožen pa je s katano. Njeni zamahi so lahko vnovič srednje močni, počasno močni (demonski) ali hitro lahni (angelski), toda kombinacije so narejene tako, da Vergil med zamahi dela pavze. Te so kot nalašč, da se odločaš, ali boš verigo nadaljeval ali pa boš uporabil izmik, ki ne gre le vstran, marveč tudi v zrak in nazaj na tla. Za nameček ima nov devil trigger, ki je s svojimi par možnostmi, kot so v krogu vrteči se meči in zrcalna slika sebe, boljši od Dantejevega dviganja barabinov v luft. Takisto kot v temeljni igri vlagaš izkušnje v nove veščine. Še vedno pa ni zaklepanja tarč, kar občasno botruje nevšečnostim pri jemanju na muho.

Nekaterim se bo Vergilov 'ustavljalni' slog zdel manj tekoč in s tem slabši od Dantejevega. A sam sem bil navdušen nad slogom, možnostmi in taktičnostjo. Slednjo posebej terja prgišče novih sovražnikov, med njimi iz ptičev sestavljen grdavž, ki v drugi fazi postane neobčutljiv za lučalna rezila in ga ne moreš potegniti k sebi, niti se prenesti k njemu (obe slednji Dantejevi sposobnosti Vergil obdrži). Vdelan je še nov, štirinožni šef Imprisoner, ki pa ni ravno občudovanja vreden.

Vročica narašča skozi težavnosti, ki znova sežejo do heaven or hell, tako da povod za vnovično igranje gotovo je. Štiri ure, kolikor nekako potrebuješ za šest misij, lahko zato brž krepko nabreknejo. Je pa res, da je med boji preveč skakanja, ki je v novem skozihodu nadvse moteče, in da je velika sfaljenost nezmožnost rabe Vergila v Bloody Palacu. To bi lahko uredili s popravkom. Naj.


Vergil pri enoročnih zamahih z mečem pozira huje kot tipčki iz animejev, držeč za nožnico in resno strmeč v daljavo.



Z borbami v Krvavi palači nabiraš tudi sredstva za nadgradnje, kar je kul, saj po enem skozihodu nimaš vsega odklenjenega.



Novi ptičoidni nasprotnik je dobro pogruntan. Res pa je, da je občasno že kar nekoliko preveč dvobojev z letečneži.



STRIPOVSKA ŠIRITEV

Vajeni smo že, da igralske univerzume dopolnjujejo mediji, kot so film, knjiga, glasba in strip. Slednjega so pri DmC udejanjili v obliki dveh barvnih zvežčičev s po 24 stranmi, ki sta izšla tako v digitalni kot fizični obliki. Prvi zvezek celo v slovenščini za 3,90 evra! Dvodelne Vergilove kronike oziroma Chronicles of Vergil pokažejo, kaj je Dantejev brat uganjal pred špilom. Osrednja tematika je njegov boj z demoni in sodelovanje z dekletom Kat. Na risbo Patricka Piona nimam pripomb, saj je samozavestna in lična ter gosti dosti akcijsko klavskega dogajanja. Pa tudi scenarij ni švoh, vsaj če čislaš igro, katere začetek je konec stripa. Dante in Kat gresta v zapor Hellfire, kjer izvesta nekaj o Danteju in srečata šefe. Vmes dobimo vpogled v njun odnos, ki je kasneje docela hladen, in izvemo, zakaj je Vergil sčasoma postal tako krut. Spodobno.

ko sebe kot kamerade, okostnjaški lordi nosijo težke ščite, štirinožne podganice grozijo, da te bodo preplavile ... Veliko sovražnikov ima različne izvedenke, nekateri pa še barvno kodirane verzije, ki jih poškoduješ le z angelskimi oziroma hudičevskimi orožji. Bolj kot naštudiraš gibanje v prostoru, izmike, ki nadomeščajo blokiranje, in napade, laže preživiš. Tudi srečanja s kakimi petimi šefi, ki impresionirajo z velikostjo in rjovenjem ter ne nažirajo s sekvencami QTE, čeprav so njihovi vzorci upokojenski.

Za prave moške?

Ampak vedeti je treba, da je glavno vodilo svežega DmCja dostopnost, čemur je borba podrejena. Dasiravno ji ne manjka adrenalina in zabavnosti, je opaziti manj nepopustljivega vztrajanja na preciznosti vsakega giba, kot je bilo za serijo značilno. Odklenljive višje težavnosti remiksajo valove in povečajo poškodbe, toda masakri so bolj kaotični in manj čistunsko taktični kot popred. Med drugim zaradi odsotnosti zaklepanja cilja (lock on). Avtomatsko targetiranje večinoma deluje in kamera ne povzroča toliko preglavic. Toda ko si v položaju, kjer te pokonča en sam udarec, je pogubna vsaka sistemska napaka. V splošnem je za raznolik kombo opazno laže dobiti visoko oceno in legendarne range SSS, magari z izkoriščanjem enostavnega preklica potez s skokom (jump cancelling).

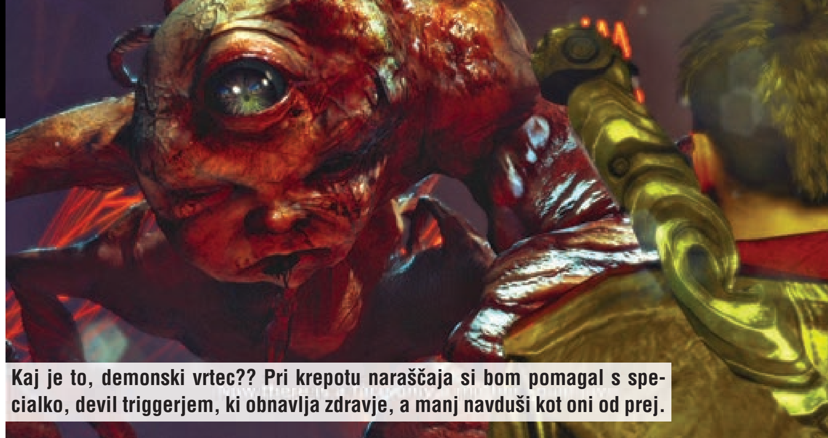
K nekoliko večji zmedi prispeva dejstvo, da zdaj ni več stilov, ki so v trojki razmejevali, česa si sposoben. V DmC je vse vrženo na kup in ob množici kombinacij gumbov mimogrede storiš nekaj, česar nisi hotel, nakar jih skupiš. Oziroma lahko nekega sovraga spohaš na ta, oni ali tretji način, kjer bi ga lahko v prejšnjih Devilih samo na enega. Plus je svoboda, minus izziv in globina. Nasploh moraš biti ob vseh navezah knofov L2 + nekaj in R2 + nekaj, ki se iz boja podaljšajo v skakanje, prava hobotnica. Raje bi imel manj robe, pa zahtevnejšo rabo dotične (stili v DMC3 in 4).

Prav tako mi ni bilo zares všeč vnovično igranje. Do kupljive razširitve Vergil's Downfall koncem tega meseca boš igral zgolj kot Dante, kar je po dodanem Neru v štirici razočaranje. Prenovljeni valovi barab na višjih zahtevnostih so že kul in res je, da po prvem skozihodu ostane neodkritih kar nekaj skritih ali nedosegljivih predelov z dodatnimi dušami in ključi za odklepanje vrat, za katerimi je lepa količina bonusnih misij. Te so nato dostopne kadarkoli in njihovi rezultati so, tako kot od posameznih misij v zgodbenem delu, primerljivi na internetnih lestvicah. Toda dosti je skakalnih in filmskih vložkov, ki so ob vnovičnem skozihodu muka, hujša od razvpitega backtrackinga iz Devil May Cry 4. Čudni so tudi z logičnega stališča, kot ko prideš z vsem nabranim spet na prvi nivo, nakar tam dobiš pištoli. Takisto je v osrednjem delu pretirana količina razvlečenih hodnikov, ki ubijajo tempo. Sem se vklaplja tudi ena sama medla uganka proti koncu, ki jo moraš pač opraviti znova. Taka igra mora stalno dogajati, suvati, butati, prijeti te mora za ušesa in vleči za sabo. DmC glede tega ni na povsem istem nivoju kot Bayonetta in God of War 3.

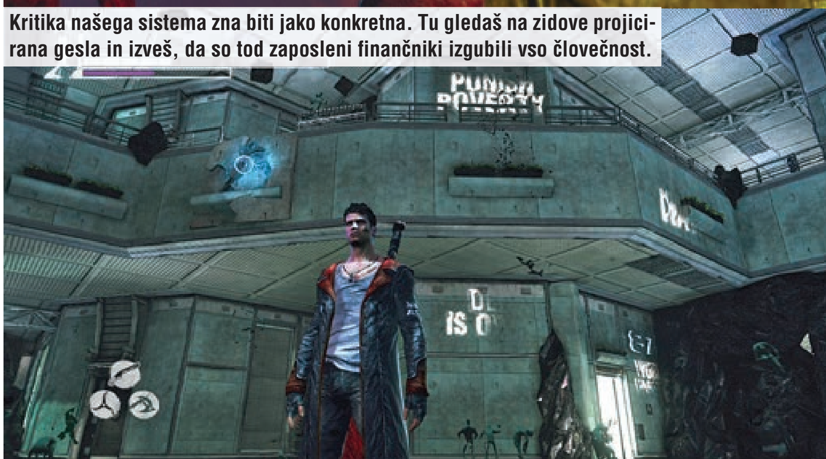
Anarchic! / Savage!

No, čeprav špil ne poseže po panteonu sekljaških akcijskih pustolovščin, je pogumni zahodnjaški reboot pretežno uspel. Izvedba je slastna, zabadanje peklenščkov žurersko in še vedno razumno tehnično & taktično, Dante pa ima čisto novo osebnost ter košek kvotabilnih enovrstičnic. Res je le, da tista *"Easy, Fido!"*, ki jo je njegov belolasi predhodnik v trojki zabrusil orjaškemu triglavemu psu, ostaja nepresežena. Opravilo za DmC2, ki pri Ninja Theory morebiti že nastaja.

Prejšnji mesec je škrat Kuzma odnesel tretjo stran opisa DmC Devil May Cry. Zdaj jo vrača. S koleni na rižu in bičajoč po hrbtu se bralcem opravičujem. -Urednik



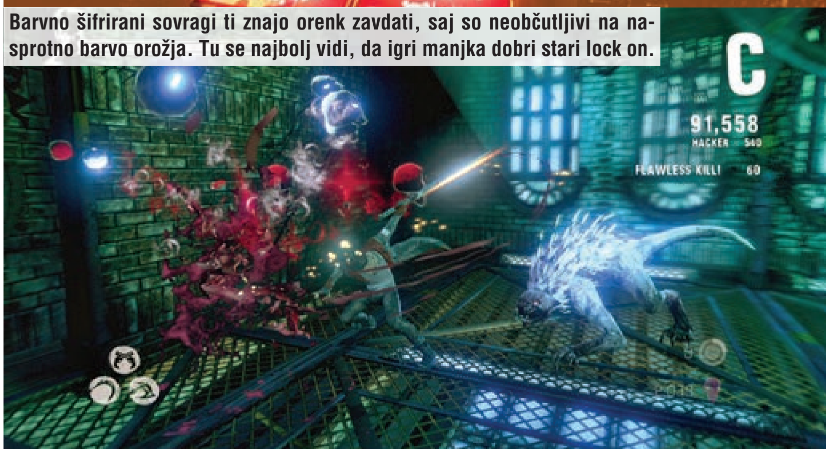
Kaj je to, demonski vrtec?? Pri krepotu naraščaja si bom pomagal s specialko, devil triggerjem, ki obnavlja zdravje, a manj navduši kot oni od prej.



Kritika našega sistema zna biti jako konkretna. Tu gledaš na zidove projicirana gesla in izveš, da so tod zaposleni finančniki izgubili vso človečnost.



Logičnega dela možganov razen pri eni uganki na koncu ni treba zares rabiti. Malček pač. Tu je treba biti barvi na tleh ustrezno angel ali demon.



Barvno šifrirani sovragi ti znajo orenk zavdati, saj so neobčutljivi na nasprotno barvo orožja. Tu se najbolj vidi, da igri manjka dobri stari lock on.



Čeprav je novi Dante veliko bolj življenjski kot stari, ne pozablja na skuliranost. Odmeve belolasca vidimo v pozah in frajerskih navedkih.



Metal Gear Rising: Revengeance


Sprva je opletanje s katano kaotično, nakar se naučiš preciznosti in taktične rabe šibkih sovragov kot kontejnerčkov energije.


Glavarji ti dajo tinte piti. Za odklep vseh težavnosti na main screenu vnesi (PS3): gor gor dol dol levo desno levo desno O X.


Tek po raketah je za kibernindže mala malica. Razsekati je moč tudi številne objekte, recimo stebre mostov. Zruš!


Danes zjutraj si je dobre volje nadel čelado. A čeprav bi si okrog vampa dal tank, ne bi pomagalo. Sem Raiden. Sem smrt.

Ne bom rekel, da živimo v dobi samega uživaštva in lenobe. Gotovo pa so čislane dostopnost, lahkotnost in običajnost. Ker se človek nagiba k ugodju, mnogim daleč najbolj godijo izdelki iz sladkorne pene, ki so videti vabljivi in zlahka zdrknejo po goltancu. V filmih razni Transformerji, v muziki te in one Rihanne, v igrah pa plehko antiteroristični Call of Dutyji in Fife na avtomatskih nastavitvah.

V tem vidim dva problema. Prvič, če žreš samo sladkorno peno, boš postal debel prašič brez kondicije in erekcije. In drugič, zaradi navala puha ne ostane dosti prostora za izdelke, ki imajo jajca, da so zvesti viziji, in niso narejeni le za tržni uspeh. Izdelke, kakršen je Metal Gear Rising: Revengeance, ki je tako svež, da so morali avtorji zanj izumiti novo besedo!

Pogumno je že, da ne gre za novo izdajo kultnega tiholazniškega niza, marveč za tretjeosebni sekljaški odvrtek. Niti ni v glavni vlogi medijsko prepoznavni Snake, temveč kibernetski nindža Raiden. Tega smo prvikrat nadzorovali v MGS2: Sons of Liberty in se je večini zameril s tem, da je bil videti kot dvospolno zmene. No, v Revengeance je kljub 'visokim petkam' na nogah in občasnim babjim gibom veliko bolj dec. Ker kaj je bolj moško kot to, da z visokofrekvenčno katano na drobne kosce razrežeš malodane vse, kar ti pride na pot?!

MGS, MGR in PMC

Revengeance je umeščen v Metal Gearov futuristični svet, kjer se z vojnami ubadajo tako države kot zasebne družbe, PMCji (Private Military Company). Raiden nastopa v službi ene takih, katere gonilo ni denar, marveč pravica. A čistunska podoba, ki jo simbolizira začetni izlet v prenovljeno afriško deželico, se kmalu razblini. Scenarij mu z žarometi posveti naravnost v obraz in razkrije njegovo večno nagnjenost h klanju. Istočasno komentira trenutno geopolitično stanje in se obilno iztrebi na ameriški hedonizem. Dočim je Raiden predstavljen kot oseba, ki si utira svojo pot in se ne podreja ovčjerejskim smericam, ljudstvo uživa in gnije. Arbeit macht frei! Pogumno od 'igrice', ki je tržni izdelek, taki pa se bojijo zameriti občinstvu.

Je pa res, da se protestantskega nauka, ki se poklopi z delavno naravo igranja, načakamo. Prej se moramo prebiti skozi ne ravno spretno spisane prigode, ki Raidena pošiljajo od črne celine do Detroita in divje grabijo na kup dramo ter humor. Kakor je pač tipično za MGSje in njihovega idejnega očeta Hidea Kojimo, ki je pri MGR sodeloval. V enem trenutku zremo, kako se stražar slini nad joškačami v mangah in se Raiden v Mehiki neefektivno preobleče v mariačija, v naslednjem že sledita razpadanje teles in debata z jeklenim leopardom o naravi umetne pameti ter smislu življenja. Vmes padajo reference na Metal Gear, od pogovorov po videozvezi z značilnim zvokom klica do krika *"RAIDEEN? RAIII-DEEEEN!"* po protagonistovi smrti.

Je pa res, da v filozofijo ne cepamo tako pogosto kot v epskem MGS4 in da vmesne sekvence niso ponedeljkasto dolge. Filmčki so zvečine naphani s krasnimi bojnimi prizori in se končajo v par minutah, nakar je znova na vrsti akcija v režiji tvojih prstov. Ti si mesar. Oni so meso.

Kovinski iaido

Naj bo jasno: Revengeance NI sproščujoča, lahkotna igra ugodja, storjena za najširšo publiko. Je brezkompromisen, hardcoraški, ozko usmerjen hack'n'slash v tradiciji Ninja Gaidena Black in Devil May Cryja 3, ki ne grabi elementov na kup zato, da bi pridobil širino in s tem kupce. Ima način easy, ampak celo tu bodo ljudje, ki niso vajeni ploščka oziroma niso sposobni reakcij v delcih sekunde, scali kri. Obvladače pa bosta ponižnosti naučila zahtevnosti very hard in revengeance, ob katerih se mi zdi novi DmC otroški. Jasno, saj so špil naredili PlatinumGames, ki ne le, da so Japonci, ampak so mojstri žanra (Bayonetta!). Od nas hočejo, da se učimo in naučimo, ker iger ne jemljejo le kot zabavo, marveč tudi kot orodje za izboljšanje sebe. Če hočemo od Revengeanca kaj imeti, se moramo z njimi strinjati.

V srčiki izdelka leži pariranje – odbijanje udarcev. Raiden je sicer sposoben hitrega 'nindža teka', med katerim se ga krogle ne morejo dotakniti. Vendar ne poseduje tako učinkovitega izmika, kakršnega smo od tovrstnih iger vajeni. Zato je namesto serijskega delanja premetov treba hrabro odbijati prihajajoče zamahe, kar je tolikanj teže, kolikor višja je zahtevnost in kolikor bolj smo nerodni. Pariranje izvedemo tako, da levo gobico usmerimo proti grožnji in pritisnemo gumb za lahni udarec. Napad običajno naznani rdeči poblisk iz sovragovih oči, a trenutek, ko nas bo zadel, lahko sledi takoj ali šele čez nekaj sekund. Prej kot izvedemo odboj, bolj se bomo

po zadetku opotekli in dlje bo trajalo, da si bomo opomogli. Dokaz prave spretnosti je, da pariramo le trenutek, preden bi bili poškodovani. Tedaj udarca ne le odbijemo, marveč ga kontriramo. S tem nemudoma preidemo v protinapad in imamo priložnost, da capina sesekljamo v material za ražnjiče.

Ploha zamahov, dež tekočin

To je Revengeanceva opazna inovacija. Ko se ura upočasni – bodisi zaradi kontre, bodisi to storimo na lastno pest s tiščanjem knofa –, se pogled postavi za Raidenovo ramo in lahko z desno gobico izvajamo zamahe s katano. Občutek je sijajen in prijem v že nekoliko okosteneli žanr prinaša prepotrebno svežino. Če zadenemo šibko točko na oslabljenem sovražniku, ki je jasno označena, ga odpremo kot konzervo paradajza in mu lahko v brutalni animaciji iztrgamo dragocene celice. Te nas ozdravijo in nam napolnijo merilnik upočasnjevanja. Pri tem kri niti ne prši, bolj olje in hladilna tekočina, saj se spopadamo s kiborgi. Ti imajo lepo lastnost, da se jim z odstranjevanjem udov spremenijo že tako raznoliki vzorci obnašanja. Ko nekdo ostane brez rok, te bo skušal zrušiti med tekom, tisti brez nog se bodo plazili in podobno.
Lopovi so zapakirani v solidno količino oblik, od štirinožnih kovinskih panterjev z motorno žago namesto repa prek helikopterjev in razboritih goril do konkretnih dvonožnih robotov, ki prizadetost izražajo s kravjim mukanjem. (Ja, v sušiju, ki so ga jedli avtorji, so bile mamile.) Pa seveda mimohoda šefov, za katere Platinasti znajo poskrbeti. Velikanski mech? Jasno. Mnogoroka baba? Šur. Oklepljen samuraj? Mhm. Razkosan tipček, ki ga skupaj drži magnetna sila? Jou. Ali pa, veste kaj, dajte mi raje po dva. Za ziher. Moram brusit katano ...

Potreba po zenovski hladnokrvnosti

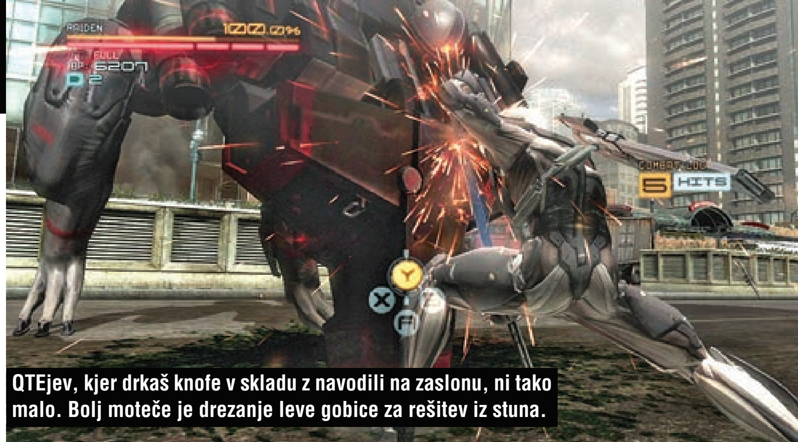
Škoda, da zna igra dodobra preizkušati potrpežljivost. Očitek brez dvoma leti na kamero, ki jo moraš nenehno krotiti in ravnati z desno paličico, pa še tedaj kasiraš iz slepega kota. Pariranje je odvisno od potiska leve gobice v pravo smer in kako naj to storim, če ne vem, kje smer sploh je?! Sčasoma ti tempo sovražnih naskokov preide v kri in upoštevaš tudi zvok. A vseeno kamera ostaja problematična. Itak kaže nezavidljivo, pusto okolico iz hladnih hodnikov, kanalizacije, praznih ulic in žalobnih industrijskih kompleksov. Še najlepše presenečenje je japonski vrtič, poklon Ninja Gaidenu. Ni to okoljsko bogati God of War!

Tretji, čeprav majhen kamen spotike je nedodelano skrivanje – med drugim v kartonski škatli, kot Metal Gearu pritiče! –, ki omogoča takojšnje uboje od zadaj. Tu je bolj zaradi lepšega oziroma tistih, ki bi v direktnem boju preveč popušili, saj nima Raiden nobenih skrivaških potez, niti ne vemo, kakšna so zaznavna polja stražarjev ter kamer. Ampak v redu, se da preživeti. Bolj zamerim omejevanje rabe orožij. Sčasoma dobiš več sekundarnih krepelc: metalno zmene, sulico, težki rezili, nožički in in samurajski vibrator. Toda njihovo menjavanje je okorno, skozi meni, in ko eno vzameš v roko, izgubiš pravico do izvajanja močnih udarcev s katano. Bolje bi bilo, ko bi se lahko pred poglavjem odločil za določeno kombinacijo, nakar bi imel poln dostop do vseh potez tako meča kot ekstra orožja.
Poslednja zamera leti na občutek, da nekateri deli manjkajo. Zdi se, kot bi bila le prva polovica docela udenjanjena. Kasneje eno poglavje v celoti tvori šefovski boj, dočim finalni obračun vsebuje več debat kot tri prejšnja poglavja skupaj. Se vidi, da so PlatinumGames projekt prevzeli nekje na sredini, nakar so storili najboljše, kar so mogli.

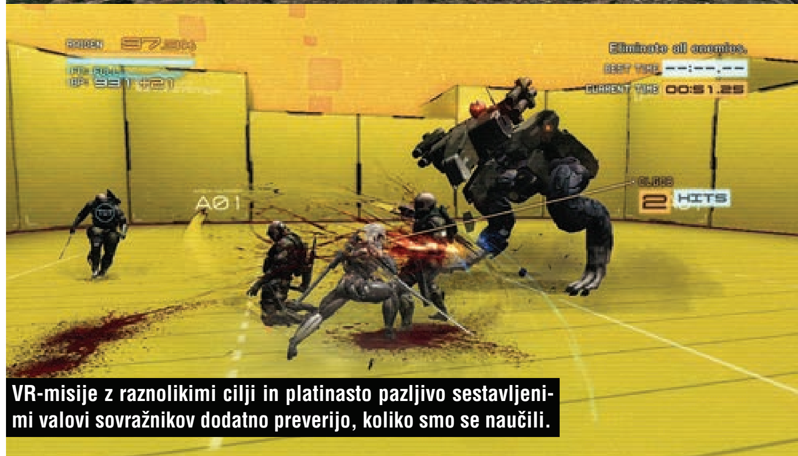
Prišel, videl, ubil

Kar je vse prej kot slabo. Problemom navzlic je Revengeance besen akcijski tobogan, ki svoji resda dokaj ozko odmerjeni publiki nudi napet, fantastično tekoč boj z doslej nevidenimi prijemi in suvajočimi prizori, kjer že v prve pol ure razbiješ kot stolpnica velikega mecha ter po izstreljenih raketah odskačeš do napadajočega helikopterja ... slaboriten občutek, da si vse razsekavajoč kibernetski nindža ... in obilo vsebine. Na netu sem zasledil očitke, da je le-te malo, a takega mnenja so po mojem predvsem ljudje, ki so vajeni preigranja in zadeganja v kot. Revengeance ni namenjen temu. Večigralstva sicer nima, a z nekaj vohljanja za skrivnostmi v odročnih predelih drugače linearnih nivojev, vmesnimi sekvencami in ponavljanji zaradi umiranja zlahka prideš do osmih ur za skozihod na težavnosti normal. To prvo igranje je le uvajanje v bojni sistem, ki ga dojameš in začneš efektivno uporabljati šele na hard ter revengeance, kjer je vsak boj nova, vznemirljiva in taktično spretnostna izkušnja. Nakar imaš še dvajset finih, razgibanih VR-nalog (treba jih je najti v kampanji), kjer je treba v manjših arenah denimo eliminirati sovrage le z *ninja killom* ali doseči cilj, preden se izteče čas. Take postranskosti so v dosti špilih same sebi namen, tu pa se docela prilegajo mojstrovanju sekljaške odličnosti, ki terja naravno danost in delo. Uživači naj kar imajo svoje tortice. Na koncu jih čaka le ostro rezilo pogube.

81 *Nindža kirurg Sneti oskrbuje bližnje mesarije in bolnišnice. V žepih kibersuknjiča tovori natančno odrezane prepucije in priželjce.*
xbox 360 / playstation 3 — **PlatinumGames / Konami**



QTEjev, kjer drkaš knofe v skladu z navodili na zaslonu, ni tako malo. Bolj moteče je drezanje leve gobice za rešitev iz stuna.



VR-misije z raznolikimi cilji in platinasto pazljivo sestavljenimi valovi sovražnikov dodatno preverijo, koliko smo se naučili.

Spogledovanje z zahodnimi navadami v tako nespregledljivo japonskem špilu bode v oči. Po takem rešetanju ni nobene potrebe.



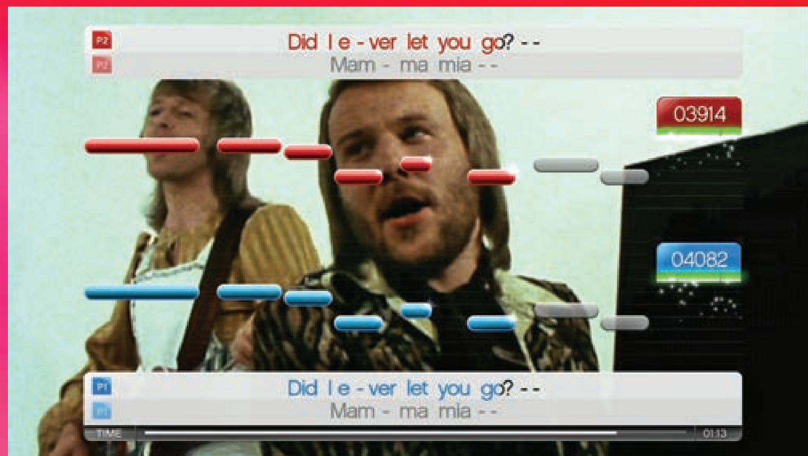
Kiborgu sem tu iztrgal celični drob. Z nabranimi sredstvi nadgrajujemo lik in orožja ter kupujemo nova krepelca in obleke.



Raiden je tako hiter in kovinsko kul, da zlahka niza udarce v mogočne kombinacije. Težava je, kako jih pravočasno prekiniti!



PETJE IZVEN TUŠA



Singstar se vizualno domala ni spremenil. Spodaj je video, na njem besede in trakovi, ki jih ciljaš z glasom. Pozna pa ABBA harmonično petje, za katerega se je treba pomatrati.

Ob tem, ko Sneti dobi novo priložnost, da straši sosede s svojevrstnimi glasovnimi interpretacijami, si ogleda hecna črtovja karaokastih iger. V vsakem primeru ne bo tako kmalu konkuriral Demetri Malalan.

V idilični vasici na robu barja, kamor sem se prišel naselit iz živosrebrnih rovov, imamo pestro kulturnozabavno dogajanje. Ne manjka gasilskih veselic, gledaliških predstav in večerov starega rocka. Naletel pa sem tudi na noč karaok. Ej, če je ta zabava našla pot sem na kmete, veš, da ne more biti več prav eksotična!

Res ni. Karaoke so se na zahodu prijele v devetdesetih, ko smo jih začeli uvažati z Japonske. Tam so se razpasle dvajset let prej. Iz tokijščine izvira sama beseda: 'kara' pomeni prazen (kot v karate – prazna dlan), 'oke' pa je skrajšava od 'okesutora', orkester. Japoncem so pač sedli strojčki, ki so sukali popularno glasbo, na podlagi katere so ljudje peli v pripete mikrofone. Kmalu so mašine dobile zaslone, ki so kazali besedilo in narekovali takt. Razpasle so se po restavracijah in okrog njih so zrasli namenski karaoke bari z brhkimi hostesami, ki spodbujajo pitje in vpitje. Nemara se spomniš filma Black Rain in igre Sleeping Dogs, ki oba vsebujeta prizore iz tovrstnih ustanov? Vreščati je bilo kmalu moč celo v namenskih kabinah, podobnim onim za fotografiranje – te so v Aziji postavljali po nakupovalnih centrih. Logična posledica norije so bile 'caraoke', karaoke v taksijih, ki si jih srečal v Koreji. Južni, kajpak. V Severni pojejo le revolucionarne pesmi v možatih zborih.

Karaoke niso posebnost niti v Sloveniji. Za koledar dogodkov glej portal *Karaoke.si* in videl boš dosti točilnic, kjer si lahko zvečer po nekaj pivih delaš bruke na odru. Kreslin in Siddharta odmevata iz Orto bara, kjer imajo rock karaoke \o/, prek fensi Sputnika do litijskega Mane bara. Sicer pa, kaj so razpasena televizijska tekmovanja s pojočimi talenti drugega kot povečevane karaoke?



Izdelovalci karaok s takimi slikami ciljajo na mlade zaposlene, ki imajo dovolj cvenka za hi-tech, a so premalo geekasti za Call of Duty. No, kljub pocukranosti modelov je lahko karaočni žur resnično odličen.

Oponašanje na playstationu

Vendar ti ni treba hoditi okoli, če nočeš. Ko je leta 2003 pripljuskal novi val glasbenih videoiger, so bile njegov del tudi karaoke. Zaorale so po playstationu 2 in se nato razširile na aktualne PS3, xbox 360 ter wii. Z brezplačnim Ultrastar Deluxe *(Ultrastardx.sourceforge.net)*, za katerega skrbi skupnost, se je moč podobno udejstvovati na računalniku. Vendar ta običajno ni nameščen v dnevni sobi, program pa kljub široki knjižnici ni zglancan kot konzolastična ponudba.
Naslovov na ploščkih ne manjka. Dosti jih je narejenih za več sistemov in se podrejajo smernicam, ki velijo podporo enemu do štirim ljudem in med 30 do 50 komadov na disku. Najslabše se odreže xbox 360, ki ima malo karaok. Še najbolj zveneče so Lips. Z brezžičnimi mikrofoni jih dobiš v nekaj inačicah in imajo spletno trgovino za nove pesmi. A nove verzije so nehali izdajati že pred leti in se za nameček odrekli črpanju nove vsebine v internetno kupovalnico.
Bolje gre Nintendovemu wiiju. Tu sta glavni faci Karaoke Revolution s kupom licenčnih odvrtkov, od Glee do American Idola, ter We Sing (Joker 198), ki je takisto doživel več izvedenk. Novejši wii U ima zazdaj eno otipljivo reč te baže, Sing Party, katere opis najdeš na sosednjih straneh.
Levji delež pozornosti je pritegnil Singstar za PS2 in PS3, ki je v Evropi postal sopomenka za domače karaoke. V njegovih kompletih dobiš moder in rdeč mikrofon, ki je na PS3 brezžičen, na PS2 pa ožičen (slednjega je moč uporabiti na prvem, obratno ne). Ko poješ, z glasom rišeš sled, igra pa spremlja, do kakšne mere ta ustreza vnaprej postavljenim vodoravnim kanalom, in te točkuje glede na izbrano težavnost. Učinkoviti, takoj razumljivi sistem se zgleduje po tradiciji karaok in izročilu elektronske zabave. Nadgrajen pa je s privlačnimi uradnimi videospoti, ki tečejo pod tekstom.
Karaoke na ploščkih za PS3, X360 in wii (U) še vedno prodajajo. Singstari za PS3 so v Sloveniji postali redka ptica tako v Big Bangih kot v Muellerjih. Je pa Mueller v ljubljanskem BTCju dobro založen s karaokami iz serije We Sing za wii, ki z mikrofoni pridejo okrog 50 evrov. Z 'mici' so itak križi in težave. Nekateri imajo priključek USB in drugi bananco, medtem ko se brezžični ponavadi sparijo le s sebi lastno konzolo. Nakar so tu še oni iz kitarščin. Ker je kombinacij ogromno, ti svetujem, da se, če kaniš peti v več naslovih, o tem pozanimaš pri prodajalcu ali na netu.

Najprej harmonija, potem razkol

Roko na srce je bil razvoj konzolnih karaok dokaj lenoben. Najbolj pogumne poteze so bile uvedba večglasnega petja, prepoznavanje tresenja glasu in možnost ukinitve glasovne sledi. Nismo pa še ugledali prepoznave fonemov. "Don't stop me now" in "la la la" imata v vseh enak učinek. Nimajo je niti raperske karaoke, kot je Def Jam Rapstar, ki poudarjajo ritmično jo-joanje in prosti slog.
No, dvomim, da bi samostojne karaoke v stari obliki preživele, čeprav bi bolj inovirale. Po eni strani jih je izšlo preveč – zgolj Singstarov nad petdeset. Druga čer so bile kitarščine a la Rock Band in Guitar Hero, ki so kmalu vključile vzdušno in tehnično zadosti zahtevno petje. Najbolj je karaokam zavdal ples v Just Dance in Dance Central, kajti šejkanje riti je čisto obnorelo mladež. Konkurenci na čast je Sony udejanjil Singstar Guitar, ki podpira kitare, in Singstar Dance, ki skozi kamero PS eye motri, kako se zviraš. A čeprav sta izdelka v redu, tržno nista razturila.

Nova generacija

Doslej sem izrecno poudarjal frazo 'karaoke na ploščku', saj je zadnji Singstar na blu-rayu izšel leta 2011, ostali pa so odnehali že prej. Pozornost se je namreč že usmerila na brezplačne digitalne platforme, od koder potegneš aplikacijo in jo filaš s pesmimi iz spletne trgovine. Aplikacija Singstar na PS3 je od lanskega oktobra kar del sistema. Pesmi sicer ne moreš izvažati za poslušanje drugod, nudi pa app vtikanje Singstarjevih diskov tako s PS3 kot s PS2. Nadalje se je moč snemati in se dajati na ogled spletni skupnosti ter rezultate primerjati na internetnih lestvicah. Za kruljenje pa ne potrebuješ nujno mikrofonov, marveč zadostujeta kamera PS eye ali bluetooth slušalka.
Slično digitalno pot je ubral Microsoft, ki na Xbox Livu omogoča ubod zastonjske aplikacije Karaoke Channel. Reč je nekam češka, saj nima videospotov, temveč tvoj avatar miga po bednem odru, in ne podpira uvoza iz Lips. Takisto zaradi okrnjenega traku z besedilom ne veš natanko, če poješ prav ali ne. Da pa vsak dan na razpolago nekaj polnih zastonjskih pesmi (Singstar ima v ta namen prgišče okrnjenih demov), podprt je xboxov headset in igra nudi spreminjanje višine glasu, kar je lastnost samostojnih naprav za karaoke in drugod ni pogosta.
Temeljna zanimivost in obenem kamen spotike Karaoke Channela je poslovni model. Pesmi ne kupiš za vedno, marveč so naprodaj le časovni zakupi – 3 evre za dve uri dostopa do polne knjižnice, 5 evrov za šest ur in 10 za štiriindvajset ur. Nintendo ima na Japonskem za wii U že podoben program Wii Karaoke U z 90.000 štikli, ki uporablja podobno časovno omejeno naročnino.
Nad novim sistemom se lahko usajamo. A če raje plačamo evro in pol za vsak komad v Singstarovi štacuni, niti ni važno. Itunovski pristop zastonjskega appa in dokupovanja glasbe je sedanjost in prihodnost konzolnih karaok.



"Guitar Hero killed a Sing Star!" Eden od razlogov, da je na policah veliko manj karaok kot pred leti, je prodornost kitarščin. Te s plastiko simulirajo ves bend in so sposobne ustvariti še boljše vzdušje.



Singstar Dance je bil poskus združitve petja s plesom, novo digitalno modno muho. Držiš liziko move in tvoje opletanje se riše na ekranu.



Slovenskih komadov v Singstaru nismo ugledali, je pa iz trte izvit strah nekaterih, da spletna trgovina ne dela s SLO-računom. Dela, le vseh pesmi ne moreš kupiti. Na uč kako polovico.



Karaokam za xbox se reče Lips. Imajo brezžične mikrofone in par izvedenk, kot je No. 1 Hits. A Singstarovega uspeha niso doživele in Microsoft jih je že nadomestil z brezplačnim appom.



Sing Party

Po striktno pevski plati so te karaoke v modusu sing, enem od dveh ključnih načinov, podhranjene. Ko momljaš v priloženi mikrofon, ne zreš v videospote, marveč v abstraktno farbovito podlago. Točke sicer nabiraš, vendar ni ne lažjih in zahtevnejših delov, ne množilnikov pik pa zahtevnostnih stopenj. Trak za lovljenje glasu je tako širok, da sem iz prve delal brutalne rezultate, pri čemer nisem nikakršen šolan pevec, niti nimam krasnega glasu. Sproti višaš izkušenjsko stopnjo pevca, za kar ne dobiš otipljivih nagrad, le rang. Ni naprednosti v slogu prepoznavanja fonemov, spreminjanja višine tonov in podpore inštrumentom ali kameri, dočim je wiimote uporaben le kot brezzvezen tamburin. Najbolj presenetljivo je, da način sing ne podpira gamepadovega ekrančka za prikaz besedila. Nak, strmeti moraš v televizor kot v mimohodu vsakdanjih karaočnic. Edina prava dobrota so večglasni dueti, kjer en igralec recimo poje moškega in drugi žensko, kot v Just a Kiss od Lady Antebellum.



Takole držiš gamepad in z njega v žurerskem modusu čitaš besede ter navodila. V trenažnem načinu pa na zaslonu sproti omejuješ dele, ki bi jih rad naštudiral.

Iz dnevne sobe v Areno

Po pravi smisel je treba seči v drugi način, party. Tu farbovita ozadja iz letečih godal in kvadrov zamenja odlično animirana plešoča mladenka ali mladenič, ki jo je moč – ni pa nujno! – spremljati z lastnimi gibi. Človeček z gamepadom v roki, za katerega ni treba, da poje, dobiva besedilo in kratka navodila, kako naj animira publiko. Ploskaj! Vpij! Šejkaj z ritjo! Bodi Klemen Slakonja!

Koreografije so pohvalne, saj niso zapletene, hkrati pa so narejene z občutkom in pesmim primerno. Rihannin Only One spremlja upicanjena gospodična, ki ne gre nikamor brez mejkapa in koktejla v roki ... na New York od Frenka, Ki Si Ga Matra, ubira starinske korake zglancan tipček z naramnicami ... dočim ob Flashdance kopitlja dečva v gamašah. Sleherna pesem ima lasten ples, ki je docela uporaben v javnosti in ga je moč naštudirati, četudi si štirideset let star kavčni krompir, ki se ne razmetava vsak večer po Palatiumu. S tem absolutno ne mislim nase.

Itak te igra ne ocenjuje, če tega nočeš, kaj šele, da bi bilo pesmi konec, če ne bi izpolnil določenih pogojev. Pač žvrgoliš oziroma migaš, puščavniško ali z ljudmi okrog sebe, perfektno ali čisto sfaljeno, ne da bi te skrbele točke ali uspeh.

Ne, Gangnam Styla ni

Tak pristop marsikomu ne bo všeč, zlasti ne tistim, ki tovrstne špile poganjajo samotarsko. Za enega je v Sing Party res bolj malo privlačnega. Se pa situacija spremeni, če si obkrožen z veseljaki, ki jim je do norenja. Tedaj si izkričiš glasilke, medtem ko oni med norenjem sklatijo lestenec. Nakar mikrofon prevzame eden od njih, ti pa se z glavo naprej fukneš v akvarij in se trudiš s posluhom snesti zlato ribico.

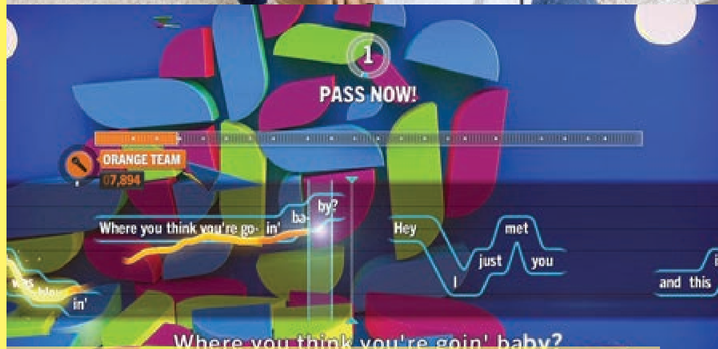
Zaloga pesmi je konkretna, saj jih je petdeset. Segajo od zaprašenosti tipa The Power of Love (Huey Lewis), Surfin' USA (Beach Boys) in I Feel Good (James Brown) do Bieberjeve Baby, Gagičine The Edge of Glory ter Call me Maybe od Jepsence. Pa od plesnih hitov (Higher – Kylie Minogue & Taio Cruz) do poprocka (Ironic – Alanis Morissette, I Believe in a Thing Called Love – The Darkness, How You Remind Me – Nickelback). Ter od svete preproščine (Always on My Mind – Pet Shop Boys) do pevsko nekoliko zahtevnejših onet (Go Your Own Way – Fleetwood Mac). Je kar konkreten in raznolik nabor, ki pa je seveda raztreščen po slogih in obdobjih. Če ti dogaja le točno določena vrsta muzike, boš verjetno nezadovoljen, ker boš v njenem okviru dobil le nekaj pesmi. Bolj veseli bodo tisti s širino.

Igranje je moč narediti tudi nekoliko bolj tekmovalno. Prisotni se razdelijo v dve ekipi, nakar si podajajo mikrofon, po koncu pa konkurenca oziroma občinstvo glasuje na gamepadu. Na slednjem je mogoče takisto sproti dodajati pesmi na seznam, čeprav to ni inovacija, kajti isto že nekaj časa omogoča Singstar na PS3, če imaš PSP ali vito.

Ko zaskelijo glasilke

Sing Party resnejšemu uničevalcu bobničev ne ponudi dovolj mesa na kosteh za 50 evrov, kolikor zanj hočejo v kompletu s spodobnim ožičenim mikrofonom s pohvalno dolgim kablom. Ločenih v trgovinah nisem zapazil, a je moč uporabiti vsakršnega z USB-kablom. Takisto v Nintendovi spletni štacuni (še?) ni dodatnih komadov. Toda za mlajše in manj zahtevne, ki bi radi zravnen sproščeno plesali in jih ne skrbita pevska perfekcija ter točkovanje, je reč simpatična. Še bolj bo, ko ji bo padla cena.

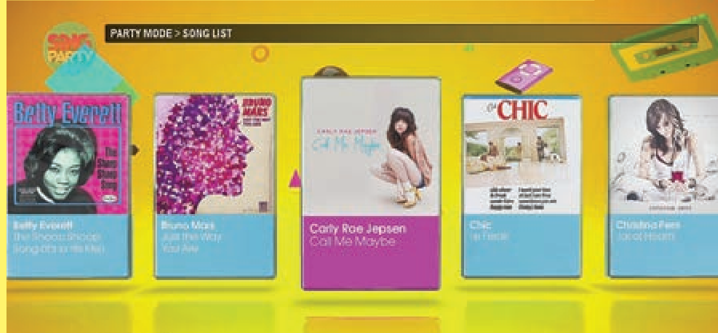
65 *Če vidiš **Snetija** po cesti peti in poplesavati, ne bulji.*
wii U — **Nintendo**



Ker v ozadju ne tečejo videospoti, marveč likovna iživljanja, Sing Party deluje zastarelo. Tudi s čisto pevskega stališča je igra nedodelana.



Izdelek prav zaživi v modusu party, kjer dobro animirani trendi človečki plešejo, medtem ko besedilo prihaja v orjaških črkah.



Luštna poletna popevčica Call me Maybe seveda mora biti in še kar nekaj drugih bolj najstniških je v špilu. Mlajši bodo lajkali.



Skulls of the Shogun





Pogled je malce hecen izometričen in skozi nivoje do neke mere spreminja nagib. Moč ga je tudi približevati in oddaljevati, čeprav to ne reši povsem težav s preglednostjo. Govora ni, le obilje teksta.

Japonske srednjeveške vojne so bile vse prej kot časti polni, urejeni spopadi, kot jih vidimo v filmih in deloma v seriji Total War. Samurajski kodeks časti je zvečine izmišljotina (glej vedež o nindžah v Jokerju 213, id 8637 na stranki), kajti zahrbtnosti je bilo ničkoliko. Izdajstvo je doletelo tudi generala Akamota, junaka Skulls of the Shogun, ki se mora sedaj v onostranstvu prebiti do glavnega izmečka in mu pokazati, čemu je bil za življenja le njegov pribočniček. Tega za spremembo ne bo storil sekljaje iz tretje osebe, marveč v potezni strategiji, ki se v marsičem spogleduje z nekoliko preprostejšimi predstavnicami žanra v slogu Advance Wars.

Treba je takisto zavzemati hiške, kjer kupuješ sveže borce. Plačilno sredstvo je riž, ki pride z osvojenih polj, vendar ga ni neskončno. Vsa zaloga na posamezni karti zadostuje kvečjemu za kakih deset vojščakov, zato je dragoceno vsako življenje.

Sploh zaradi lobanj, ki igri dajejo naslov in so najvažnejši jeziček na tehtnici. Vsak umrli za sabo pusti kostno glavo, ki jo je moč pogoltniti in deluje kot hud afrodiziak. Razboriteža ozdravi in mu zveča življenjske točke, če požerušček pomlati tri, pa dobi pravico do dodatne akcije v izmeni. S tem si pomaga zlasti general, tako Akamoto kot nasprotni, ki s tremi napadi in dvakrat večjo zalogo energije od ostalih pozenovsko modrost, da soldateske ne napenja več samo od kalčkov in tofuja. Ne, dolgčas ni.

Žal pa tudi ni resničnega vznemirjenja. Ob vsej domišljiji, ki so jo 17Bit spumpali v to neodvisnico, se vodnjak prehitro osuši. Štorija postane še pred zadnjo tretjino mlahava, frišnih enot zmanjka in umetna pamet razočara. Ta se nekaj časa zdi odlična, kasneje pa začne uganjati velike neumnosti. Zato je igra težja spočetka, nakar izziva zmanjka.

Prav tako začne iti na živce slaba preglednost, saj polja, po katerih se v bistvu premikaš, ostajajo nevidna. Kljub možnosti povečave kako enoto hitro postaviš napak ali v gneči situacije ne oceniš pravilno. V tem pogledu manko višjih težavnostnih stopenj ni problematičen. Zna pa to krepko prekrižati načrte, ko bi rad z dodatnim igranjem osvojil vse kolajne, ee, svetlikave lobanje. Ohlapnost moti še v večigralstvu po spletu ali enem zaslonu. Ta zaradi štrikanja silicijeve inteligence hitro postane osrednja privlačnost, mu pa manjka nastavitev in modusov.

Levo: ko tvoj general, ki ima škrlatni fris od požrtih lobanj, ubije nasprotnega ukazovalca, to vidiš od najbolj blizu sploh. Desno: domišljijski nivo, kjer se po žlebu občasno privalijo snežne kepe in ranijo vse.





Rižojed? Lobanjožer!

Stična točka ni le risankasta grafika, ki ima malo fetiša na Shank in podobne skrivenčenosti, marveč igralni sistem. Tega dojameš brzinsko, saj sprva nima dosti sestavin. Zalogo okostnjaških enot, ki so animirane rudimentarno, toda simpatično, tvorijo silni mečevalci, ki nimajo veliko dosega ... hitri, toda šibkejši konjeniki ... in kot vedno daljnosežni lokostrelci. Vsak si lahko privošči premik in dejanje, preden baklo preda naslednjemu. A okvir se razširi, ko se med vojake pomešajo menihi. Ti zdravijo, ščitijo, bljuvajo ogenj ali nesrečnike pihajo od sebe.

To je važno, ker je moč soldate potiskati v prepad ali reko, kar se hitro zgodi tudi tebi. Zdravilo za take nevšečnosti je stanje blizu prijateljčkov, kar pa vpliva na mobilnost in ne ščiti ranljivejših enot v ozadju.

stane pravi monstrum. Tudi on pa lahko instantno umre, če cepne v globel ali ga samega zaloti več sitnob. In treba je kolebati med tem, kaj boš storil: se premaknil, napadel ali žrl.

Moj svečenik ima v žilah sake

Ne razvije se le igralni sistem, marveč obenem priljudna zgodbica s pošteno količino finega humorja. Isto velja za dokaj majhna, domala intimna prizorišča, ki v kakih osem ur dolgi puščavniški kampanji menjavajo okolico in uvajajo novosti v igralnem dogajanju. Na ledu drsi, po dolini vsake toliko priletijo velike snežne kepe, pojavljajo se naključni električni ščiti, iz votlin prežijo zobate kosmatulje, ki napadajo vse po vrsti ... Če drugega ne, vleti kako čudaško božanstvo in pove

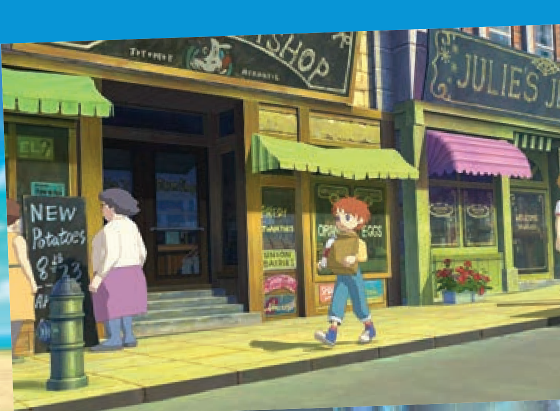
Katana? Bolj vakizaši.

Skulls of the Shogun je naslov, ki hoče predvsem ugajati in zabavati. To mu uspe, vendar na ta žrtvenik nalašč postavi globino ter kompleksnost, ki sta odliki vsake boljše strateške igre. 15 evrov, za kolikor izdelčič tržijo v spletni štacuni xboxa 360, Windows 8 (res zgolj 8!) in Windows Phona, ni pretiranih. Bi pa bila lahko naložba daleč bolj smiselna, če ne bi trg zahteval tlačenje dud v usta poneumljenih Američanov. Advance Wars s tem ni imel težav – toda bil je japonski ...

72 *Sneti pobeza v očesno duplino zadnjega šoguna. Prazna je. (Zen)*
xbox 360 / PC / WP **17 Bit**

Ni no Kuni: Wrath







Pride trenutek, ko imam dovolj. Dovolj klavcev teroristov, zarot, napadalcev iz vesolja in herojev za lastne potrebe. Dovolj špricanja krvi vsepovprek, nesmiselnega rožljanja z orožjem ter vsesplošnega zverinstva. Tedaj si zaželim nečesa pravljičnega, risankastega, toplega in optimističnega, s sporočilom v sredici in bogato oblogo lepote naokrog. Nečesa takega, kot je tretjeosebna japonska frpjka Ni no Kuni, kar v jeziku samurajev pomeni Drugi svet.



Nedeljska narava igre je posebej vidna proti koncu, ko te pričaka ta coprnik. Tip menjava avre, kar bi v resnem frpju pomenilo nujno prilagajanje. A sesuješ ga s prijemi, ki so bili učinkoviti vseskozi.

Alica v Oliverjevi deželi

Vanj po družinski tragediji uide deček Oliver, ki v petdesetih letih minulega stoletja biva v idealiziranem ameriškem mestu Motorville. S kompanjonom Drippyjem, odbitim vilinskim bitjem, ki ima v nabreknjenem nosu rinko ter v njej svetilko (ej, ne sprašuj, Japonci, prav?), se preseli v izmišljeno deželo iz fantovskih pripovedk. Tam živali govorijo, po luftu plahutajo pozoji, morja pa niso varna pred okostnjaškimi gusarji. Vendar ti niso najbolj srhljivi, kajti alternativno dimenzijo ogrožata črni džin Shadar in njegova gospodarica Bela čarovnica. Če ju bo Oliver porazil, bo razrešil travmo zaradi nesreče, ki ga je zadela.

Za razliko od mnogih površnih, plitkih in amatersko vkup zmetanih pripovedi v igrah je tale v Ni no Kuni krasna. Za temelj si vzame kultni roman Alica v čudežni deželi, kjer punčka skozi zajčjo luknjo ubeži nesmiselnosti vsakdana odraslih. A nadgradnja je njej lastna. Hitro uvidiš, da gre za kalejdoskop znanih, predvsem fantovskih pravljic, kar klišeje naredi simpatične in upravičene. Zmaji, pirati, duhovi – kar je v deški glavi, se znajde na zaslonu. Poleg tega ji čar daje interaktivnost, saj je drugače, če nekaj bereš ali če to igraš. Vendar fabula ni preveč obremenjena z za JRPGje tipično melodramatičnostjo in melanholijo, temveč je bistveno bolj zahodno realna.

Pripoved nenehno teče na dveh nivojih: konkretnem in prispodobnem. Prvega bodo cenili mlajši, ko bodo spremljali, kako se Oliver skozi mnoge avanturistične prigode iz nežnega smrkavca spreminja v fanta, pri čemer mu pomagajo prijatelji njegovih let. Sreča kravje in mačje ljudi, odkrije izgubljena mesta, rešuje nesrečnike, teče, pluje in leti ter križa račune hudobiji. Za krepčilo pa žlampa kavo in golta čizburgerje, kakor je vajen iz ameriškega doma.

Višjo plast bodo razumeli bolj odrasli igralci. Ne gre le za zgodbo o puberteti, marveč za opis tega, kako ljudje v različnih okoliščinah izgubljamo 'kose srca'. V vsakdanjiku nam manjka ljubezni, sočutja, prijaznosti, poguma, samonadzora. Oliver to simbolizira s sposobnostjo jemanja in dajanja delov srca, ki jih je osebam ukradel strašni Shadar in jih s tem naredil jezne, obupane, bojazljive ... Ko med igranjem naletimo na bitje, ki bi tak kos lahko dalo ali prejelo, ga lahko po pogovoru vsrkamo v magično posodo ali ga iz nje za nekoga vzamemo, s čimer običajno izpolnimo kvest. Malce tečno je, da je lahko v posodi le ena vrsta srca naenkrat. Toda zamisel je izvrstna in dogajanje prevleče s posebno teksturo, kjer se realnost meša s sanjami. Povrhu imajo nastopajoči duševne dvojnike v Motorvillu, kamor se je moč seliti s posebnim urokom in tako razrešiti par zagat.

Onkraj plank

Vseeno Oliver v realnem svetu prebije malo časa, saj je poudarek na onem drugem. In kakšen je! Frpjski, kot se spodobi. S pomanjšano, od zgoraj gledano druščino je moč svobodno vandrati po zajetnem nadsvetu z več celinami, po katerih so posejana mesta, votline in ne predolge ječe. Korake ubiraš po zelenih planjavah, puščavi, gozdovih, skalnatih previsih in ledenih prostranstvih pod sencami oblakov ter ob pihanju vetra, ki dviga škrice oblek. Obiščeš mesta, ki razvajajo oko s čudovito arhitekturo, pradavne templje,



Ghiblijeva magija je najbolj vidna v Drippyjevi vasici. Risankavosti ustrezno lahko položaj shraniš kjerkoli, v like pa izkušenj ne vlagaš sam, temveč se statistike po jrpgjsko višajo samodejno.

of the White Witch







Plus točka so pravi miselni orehi. Nekateri terjajo premikanje kipcev po tleh, da se odpro duri, drugod moraš dejansko vpisati ključno besedo. Zgoščeni so v prvi polovici.

kjer se po hodnikih razliva voda, svetišča visoko v gorah, na katere sveti žarka luč sonca ... Občutek je fantastičen. Kasneje dobiš ladjo, s katero se prevažaš po morju, in urok za instantno prestavljanje po obiskanih lokacijah. Ultimativni način prevoza pa je prijazni zmaj, s katerim vihraš po luftu, da ti igra srce.

Wrath of the White Witch krasi ena najlepših izvedb sploh. Level-5 so šlo v španovijo z animejskimi prvaki v studiu Ghibli (Spirited Away, Mononoke ... glej japanko prejšnji mesec) in posrečilo se jim je ustvariti risanko, ki jo vodiš. Ne gre le za prvovrstne vmesne animacije, nekatere klasične, druge narejene z računalnikom. Navsezadnje jih ni toliko, da bi tvorile razkosan celovečerec. Najbolj pretresejo liki, naj gre za Oliverja in njegova spremljevalca ali za mimoidoče. Vse osebe so navzlic rahlo *cel-shaded* svinčnikavosti življenjske, z jasno izraženimi osebnostmi. Udejanjene pa so z zvrhano merico domišljije, naj gre za ljudi kot ljudi ali za človekolike živali. Pet metrov visoka kravolika vladarica, mestna populacija, ki nosi oklepe in vepraste maske, tetice s psički, razdraženi pustolovci, nekdaj veliki čarovniki, ki zdaj prodajajo 'babane', zgovorni jetiji ... Dopolnjuje jih Wizard's Companion, knjiga, ki govori o svetu in se sproti polni s čudovitimi ilustracijami, podatki in celimi pravljicami. Koliko truda je moralo iti zgolj vanjo ...

Piko na i pribijeta vrhunska inštrumentalna glasba Ghiblijevega hišnega skladatelja Joa Musashija in prvorazredna lokalizacija (izbereš lahko tudi izvirno špraho). Čeprav dosti teksta ni govorjenega, čveka ne manjka in je do obisti profesionalen, naj gre za japonščino ali angleščino. V slednji navduši mali Drippy s posrečenim valižanskim naglasom. *"Tidy, mun!"* Najbolj seka splošni občutek za jezik, saj mrgoli besednih iger. Sova v trgovini te odslovi z *"Owl be seeing you soon!"*, mački govorijo *"Much apurriciated!"*, kravja vladarica je 'Your Moojesty', poredni modri hišni duh, ki omogoča alkimijo in spomni na onega iz Disneyjevega Aladdina, pa se kliče Al-Kimi. Odlično, ne tako kot v kupu drugih igric, katerih scenaristi ne ločijo niti med *it's* in *its*. Kaj šele, da bi se inteligentno poigravali z besedami!

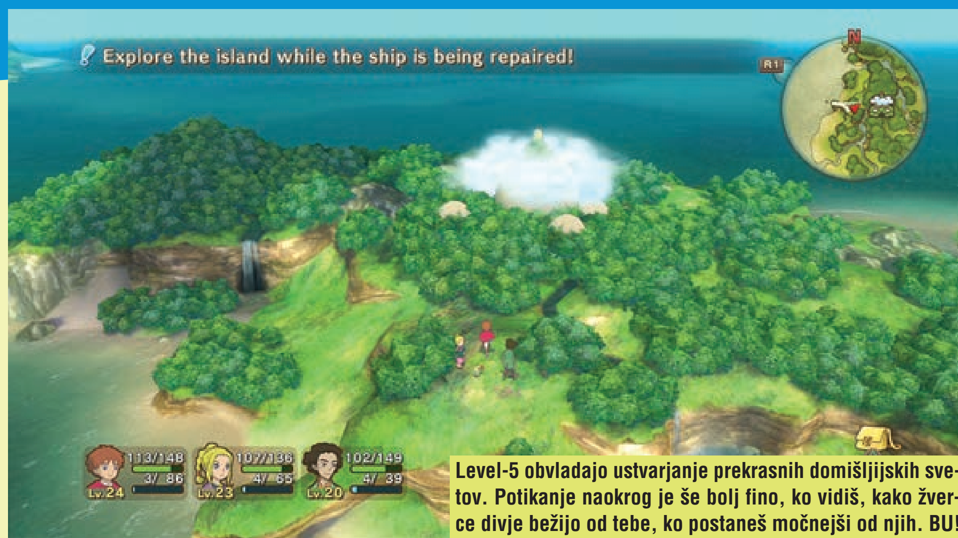
Si ti tu, Pikachu?

Spočetka je zgodbena plat močno izražena. Čez nekaj ur pa se količina animacij opazno zmanjša in ob dolgih debatah se v ospredje se pririne igranje. Počneš tisto, kar od erpegeja pričakuješ, se pravi hodiš okoli, slediš rdeči niti, od bitij v stiski prejemaš glavne in stranske kveste ter krepiš druščino. Ta šteje največ tri člane, a Level-5 so raztegnili ovojnico. Tako Oliver kot njegova mlada kamerada imajo vsak po tri podložnike, familiarje. Dotične naberejo tako, da jih, ko so premagani, mladenka Esther omreži s harfo. Tedaj se ti pridružijo in jih lahko uporabljaš v boju. Na svojo stran je moč privleči domala vsakega manjšega nasprotnika, ki jih je nič manj kot štiristo in jih lahko menjavaš pri točkah za shranjevanje položaja. *Gotta catch 'em all!*



VEČ TEPEŽKARSKE RAZDELAVE

Tepež je spoj realnočasnovnega in poteznega, ki poudarja troje. Prvič, dobro se moraš postavljati v prostoru in se izmikati napadom, sicer kasiraš po nepotrebnem. Drugič, ko začne sovrag pripravljati močnejši napad, kar javi z napihovanjem, je treba ukazati blokiranje, če nočeš utrpeti večjih poškodb. Kleč je v tem, da tega ne moreš storiti, če si blokiral tik pred tem, niti ne moreš nemudoma ukazati novega napada, če si preklical prejšnjega! Bistvena je pravočasnost. In tretjič, blok je za strahopetce. Kdor obvlada, bo s fizičnim napadom v pravem trenutku prekinil sovražnikovo akcijo in jo onemogočil. Za to bo nagrajen s kroglicami življenjske in čarobne moči ter veliko svetlikavo globulo za takojšnji supernapad. Se pravi: spretnejši kot si, laže ti je. Sistem pozna še nekaj subtilnosti, recimo to, da so priklicani pošastki časovno omejeni in se morajo čez kaki dve minuti vrniti v zavetje glavnega lika, kjer si opomorejo, ter da si z njim delijo tako energijo za copranje kot zdravje. Kar staknejo oni, staknejo junaki, in obratno. Kakopak je važno tudi, na kakšni stopnji so in s čim so opremljeni. Uspeh je zategadelj odvisen malo od robe, malo od veščin in malo od sreče, saj je prisoten tudi kaos.



Level-5 obvladajo ustvarjanje prekrasnih domišljijskih svetov. Potikanje naokrog je še bolj fino, ko vidiš, kako zverce divje bežijo od tebe, ko postaneš močnejši od njih. BU!

Princip je resnično tako kot v Pokemonu. Sleherno bitje, od škratovskega mečevalca prek ihtave rože do bojevitih kač in neugnanega jetija, razvijaš enako kot osrednje like. Daš jim orožja in opremo, jim določiš uroke in jih futraš s sladicami, da jim krepiš statistike. Ko se zadosti razvijejo, jih lahko s posebnimi dragulji dvakrat preleviš v eno od dveh mogočih višjih oblik. Le-ta začne izkušnje pridobivati z ničle, a je nato ustrezno močnejša.
Prisrčni monstrumčiči so ključen del bojnega sistema, ki spomni na niz Tales. Za razliko od mnogih japonskih frpjev ni potezen, marveč teče v realnem času. Če med tekom udariš ob sovražnika, ki so vidni in te naskočijo, če te zagledajo v bližini, se preseliš v ločeno areno. Ta je krožna in v njej ni ovir. S pritiskom na gumb skočiš v kožo kateregakoli od osnovnih treh likov ali v vsakega od njegovih treh familiarjev. Prevzetega nato nadzoruješ docela akcijsko, z levo gobico in gumbi. Bistveno je, da dejanja izbiraš v meniju, nakar jih začne lik samodejno izvajati, kar pomeni, da ti ni treba besno drkati knofov. Podložnik s početjem nadaljuje, dokler se ne izteče ura. Na ta način mu zapoveš fizičen napad, obrambo, goltanje dobrot iz ruzaka ali rabo ene od posebnih veščin oziroma urokov. Ko jih izbiraš, se dogajanje ustavi (aktivna pavza).
O tehnični plati mlatenja razglabljam v okvirju na prejšnji strani. Tu naj povem, da se jim je posrečilo izdelati hiter, privlačen, zabaven in spektakularen sistem. Takega, kjer je vsak boj ploha isker in svetlobe, hitro premikajočih se likov ter sekundnih odločitev.

Kot vroč meč skozi maslo

Žal pa ga igra ne izkoristi. Level-5, stvaritelji novejših Dragon Questov, niso mogli iz svoje kože in so si zamislil klasičen jrpgjski sistem, ki se osredotoča na tlako. Grindanje je nekoliko manj izrazito in zoprno kot v DQ8 in DQ9, vendar ne bistveno. Še vedno boš cele ure strmel v ekran in rutinsko mlatil male gnusobe, ki te taktično ne bodo izzvale. Če ne boš, te bodo korpulentnejše pregazile z golo močjo. Še dobro, da EXP nabirajo tudi liki, ki niso neposredno udeleženi v boju. Pozabi na kake elementarne (ne)občutljivosti in gruntanja, kako šefa poonegaviti. Slejkoprej prileti Drippy in ti nedvoumno pove, kako tečnobo zatreti. V primerjavi s Final Fantasy XIII in Lost Odyssey je treba vložiti bistveno manj truda. Ko do neke mere zaobvladaš prehod iz napada v obrambo in se zaveš, da je Oliver uporaben mag s kupom dobrih coprnij, si z nekaj previdnosti neustavljiv. Razen čisto na koncu, kjer po kakih štiridesetih urah priletijo zaporedni glavarji s totalnim prascem na koncu, ki spama nek meganapad, s katerim naključno prebija tvojo drugače nezlomljivo obrambo. Ostali poveljniki so številni, veliki in grozeči, a kljub trušču presenetljivo neškodljivi. Prav tako ti ni treba brskati, kam moraš iti, saj te tja vodi jasna zvezda na vedno dostopnem zemljevidu. Če si resnejši igralec, jo v meniju izklopi, sicer bo občutek vodenja za roko premočan.
Če izvzamemo vsebino po koncu, ki s svojo reciklažo bitij ni ravno domiselna, je Ni no Kuni nezahtevna, domala nedeljska reč brez možnosti new game +. To me jezi, saj je potencial večji. A izbrali so sleherniku prijazno pot, kar se med drugim vidi v pomanjkljivih opcijah umetne pameti. Računalniškima sotrpinoma v taktičnem meniju naročiš, naj te samo zdravita, ampak onadva obvezno spušita vso mano za brezzvezne napadalne uroke. Mana pa je dragocena, saj so kavice, ki jo vračajo, drage kot žafran. Takisto sem več pričakoval od familiarjev, ki ob vsej svoji številčnosti ne ponudijo zadostne širine in globine. Ves špil sem obrnil z dvema in z rabo enih in istih urokov na en in isti način, kar pove dosti o tem, kakšno raznolikost terja. Definitivno bi je lahko bilo več.
Opazen je padec kakovosti nekje po dveh tretjinah, ko bi se šele moralo začeti prav bliskati. Razvlečeni, statični templji s ponavljajočimi se gradniki, počasno premikanje junaka, manko bojne svežine in mlahavi stranski kvesti, v katerih moraš skoraj vedno stepsti večje izvedenke že znanih gmizavcev in je treba komaj kaj prilagajati pristop, oceno zbijejo pod osemdeset.



Ker je mobilnost znak odraslosti, Oliver s kameradi sčasoma zajaše pozoja. Ta ga ponese kamorkoli, med drugim k templju, kjer nabiraš čine in nagrade v vedno težjih spopadih.



V igri je tudi alkimija za tvorjenje robe, a ni bogve kaj. Kul robo zvečine dobiš ali kupiš. Enako važna je spretnost v boju. Tu se ravno pripravljam na obrambo.

"Not totally tidy, Mun ..."

Večina Ni no Kunijevih draž esti se je potemtakem skrivala v zgodbi in izvedbi. Bolj kot sem se bližal koncu, bolj sem bil naveličan ponavljanja, tlake in nedomiselnosti novih območij. To ni doseglo kritične meje, da bi rekel, mah, ne bom se več ubadal s tem, a sem bil v drugi polovici manj navdušen. Ni primerjave z Zelda: Skyward Swordom, s katero White Witch, čeprav se žanrsko ne pokrivata, vleče mnoge stilske vzporednice. Pri tem občutim krepko nejevoljo, saj mi je špil kot celota ugajal. Bil je prisrčen, svetlogled in naphan s pomenskimi odtenki. Vendar si je po igralni plati drznil in zahteval nekoliko premalo.

77 *Sneti si odslej za sopotnika pravljične dežele želi nosonjo iz Walesa.*
PS3 — Level-5 / Namco Bandai



Paper Mario: Sticker Star

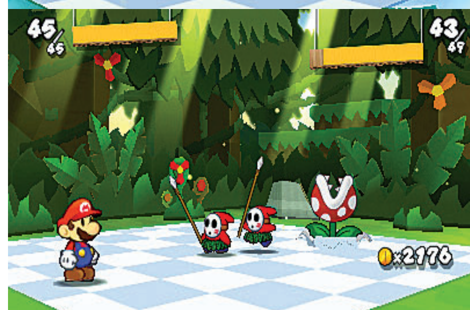
Ducat let je preteklo, odkar se je prvi papirnati Mario odlepil od frpjskega Super Mario RPGja za SNES. Ni šlo za čistokrvno nadaljevanje, temveč za nekoliko drugačen izdelek, ki se je razvil v polnopravno vejo. Nazadnje smo se origami šli v odličnem Super Paper Mariu za wii (Joker 169, 89), ki je poudaril skakanje in elemente igranja vlog skoraj povsem izrezal, a postregel s svežim sistemom preklapljanja iz ploščatega v trirazsežno. V Sticker Staru za 3DS se vrnemo za korak, saj so zopet na meniju potezni boji, ploščadenja pa je manj.

Prelepa lepenka

Kot je za brkateža v navadi, je štorija vrtčevsko preprosta in simpatična. Večni nadzlobnež Bowser jo tokrat zagode ob proslavi, ki se ob letnem pristanku kometa odvije v Kraljestvu gobic. Šušlja se, da repatec izpolni želje, kar dežurnega nepridiprava nemudoma pritegne. Ko se asteroida dotakne, gre seveda vse narobe. Po kraljestvu se raztrosi šest kraljevih nalepk, od katerih eno pobaše Bowser. Pri tem se mu scufa in ugrabi princeso Breskvico, Mario pa pomečkan pristane v kotu. Ko pride k sebi, se mu pridruži zvezdica Kersti, ki mu obrazloži situacijo in se mu pridruži na herojski odpravi.

Najprej opaziš nenavadnost. Čeprav gre v osnovi za frp, je dežela razdeljena na stopnje kot v New Super Mario Bros, tako da se laže poigraš med šolskim odmorom. Nivoji so daljši in vanje se boš kasneje dosti vračal, poti do njih pa se razvejijo, tako da bo raziskovalna žilica zadovoljna. Področja, po katerih se tretjeosebno pojaš, so raznolika in polna skrivnosti. Nevidna vrata, sumljivi grmički in mehke stene zvedavost redno nagrajujejo s kovanci in dobrotami. Za nameček se ubadaš z domiselnimi miselnimi oreški, ki so daleč od tipskih prinesi-in-pobij generičnosti. Ko denimo naletiš na kip Bowserja, ki bruha vodo, slediš cevki skozi prehod, kjer najdeš pipo. Kot se za vodoinštalaterja zagre, s ponorelim skakanjem vodo zapreš, s čimer odpreš pot naprej. Ko naletiš na gosenico, ki je zadremala sredi poti, pa jo zbudiš s trobento, ki si jo pajsnil zlodejem na gradu. Mozeg ti sicer ne bo eksplodiral, a je vse skupaj ravno prav intuitivno, da se ohrani pristen pustolovski občutek.







V mestecu se mudiš po nakupih, polniš muzej nalepk, nadleguješ prebivalce in odkriješ kako skrivnost. Blizu je pristan, od koder kasneje z ladjico odpluješ na nova področja.

Odlepi me nežno

Med vandranjem zbiraš nalepke za enkratno uporabo za v album. Olupiš jih z zidov, pobereš iz škatel, kupiš v štacuni, z njimi si nagrajen po boju ... Uporabljaš jih tudi za reševanje puzel, v glavnem pa pridejo prav za tepež. Ko naletiš na zlobca, skočiš nanj ali ga žvajzneš s kladivom. Nato se igranje preseli na ločen zaslon, kjer pred tabo v ravni vrsti stojijo nasprotniki. Bojuješ se sam v potezni maniri, značilni za japonske frpje, ki pa je cepljena z akcijo. Tvoje edino orožje so samolepke in hec je v tem, da lahko vsako uporabiš le enkrat, prostor v albumu pa je omejen. Tako moraš vselej preračunavati, kaj boš nosil, saj hudejše sličice vzamejo več prostora.



Na spodnjem zaslonu vidiš samolepke, ki jih nucaš za boj in zagonetke. Ko premikaš 3DS, se realistično svetlikajo, za kar skrbi žiroskop. Mačka denimo potepta vse zlikovce hkrati.



Pohvalno je, da šibkejšo zalego kasneje odpraviš brez truda. Z dobro merjenim skokom se je odkrižaš, preden se začne spopad na ločenem zaslonu.

Ko si na vrsti, lahko za drobiž zavrtiš igralni avtomat. Z nekaj spretnosti in sreče si izboriš bonusne učinke (zdravljenje, keš, žvajz) ter možnost rabe več nalepk zapored. Ko pred seboj vidiš špičateža, letečneža in želvo, boš vedel, kaj storiti. Prvemu boš privoščil strateški zamah od strani z macolo, drugemu boš skočil na betico, tretjemu pa zalučal par ognjenih krogel. Zapuščina serije veli, da s pritiski na gumb ob pravem trenutku napade okrepiš ali jih podaljšaš v kombinacije, kar poskrbi, da si vedno pozoren. Enako velja za branjenje, saj boš z natančnim knofodrkom dobljeno škodo razpolovil.

Kolaž krohota

Klasičnega višanja nivojev ni, si pa sproti bildaš količino življenjskih točk in dobivaš žlahtnejše nalepke. Postopek je kul, saj nisi odvisen od statistik. Učiš se čedalje bolje izpeljati napade, saj je za dober izkoristek sličic potrebne dosti vaje in spretnosti, šefi pa znajo biti zaguljeni. Tudi z zabavnimi prijemi te presenetijo. Ko naletiš na starega znanca, coprnika Kameka, ti denimo vse nalepke spremeni v šlape. Crkuješ od smeha, ko se skušaš spomniti, kje je tičala kaka nalepka, medtem pa ga vztrajno šamariš s papučami.

Humorja je polno in marsikatera pikra bo kratkohlačnikom ostala nejasna. Gobasto prebivalstvo se pošali celo na račun hipsterjev, luštne besedne igre pa so itak stalnica vodovodarjevih frpjskih izletov. Tudi vsebine je čez glavo, saj boš v igro zlahka vložil štirideset ur. Glasbena in zvočna podlaga sta mariovsko prijetna, najbolj pa navduši nevsiljiv tride učinek z večslojno kartonasto podobo, ki paše na 3DS kot nutela v palačinko. Lahkotno in obenem globoko frpjsko popotovanje, ki ga le privošči otroku v sebi.

84 — ***Kavbojc*** ***se ob pisanih sličicah raduje, kot bi bil na dvorišču male šole.***

3DS | **Nintendo**

KREMENITI KELTI

Poleg rimskih številk in akveduktov so del evropske dediščine merjasci, čedne čelade in menhirji. Asterix in Obelix, večno mlada in večno brkata Galca, ob izidu novih stripov v slovenščini vabita k banketu! Navix seže po lutnji in peresu.



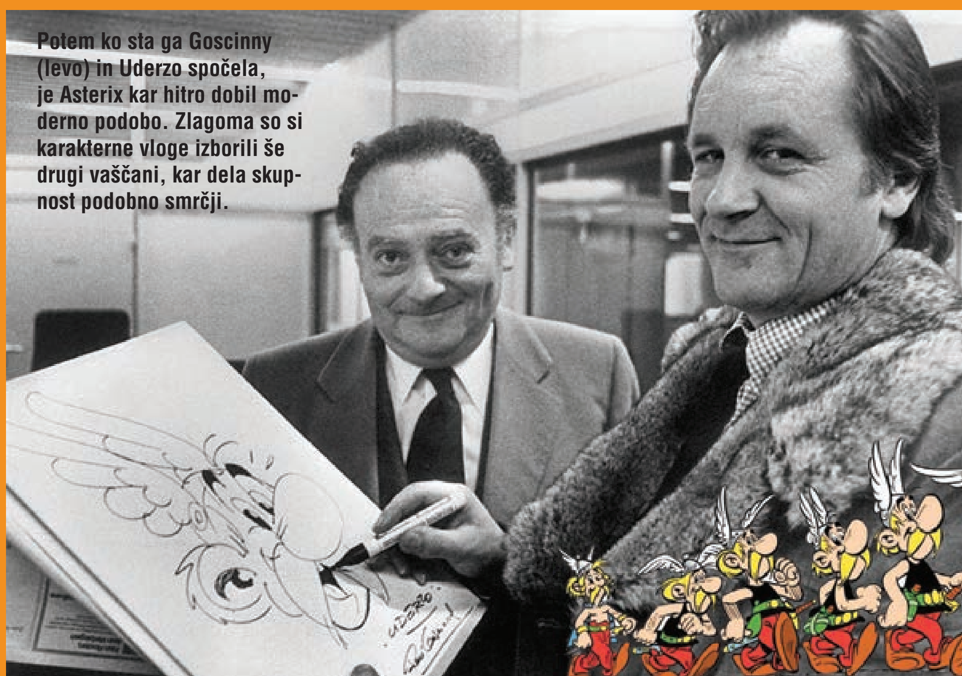
Asterix je eden tistih brezčasnih likov, ki lepšajo otroštva in izvabljajo nasmeške odraslim. Pisane sličice z oblački takoj pritegnejo oko in privihajo ustne kotičke. In ko Rimljani letijo v nebo, ta simbol upora z dobrovoljno trmo in prebrisanostjo pomaga prenašati tegobe vsakdanjika. Temni časi postanejo lepši s požirkom čarobnega napoja, zato smo veseli, da v Podalpje dobivamo nove pustolovščine. Založba Graffit, ki je k nam pripeljala Garfielda, je namreč obudila še speče Galce! Poglejmo, kje so se potikali doslej.

Od pemikana do merjasca

Asterix je plod dveh velikih mož francoskega stripa, pisca Reneja Goscinnyja in ilustratorja Alberta Uderza. Goscinny se je rodil leta 1926 v Parizu in je poljsko-judovske krvi. Družina se je ustalila v Argentini, Rene pa se je dvajsetleten preselil v New York, kjer je skušal uspeti v marketinškem poslu. Kariero briljantnega pisca in scenarista je pričel leta 1955 s pisanjem zgodb za Srečnega Luka. Tega stripovskega junaka je že devet let pred tem ustvaril belgijski ilustrator Maurice de Bevere – Morris. Kavboj je v času priljubljenosti vesternov dobro zaoral in je priljubljen še danes, čeprav so mu ikonično cigareto izpulili in jo nadomestili z bilko trave!

Goscinnyja je v petdesetih pričelo vleči v domovino, kjer je spoznal leto mlajšega ilustratorja Alberta Uderza. Ta izhaja iz italijanske rodbine in je veselje do risanja kazal že kot smrkolin. Moči sta prvič združila z odličnim stripom o indijancu Umpah-Pahu. V letih med 1958 in 1962 je izšlo pet pustolovščin, ki se v glavnem dotikajo življenja v plemenski skupnosti in trkov s tujci. V tem prostodušnem humorju je najti veliko vzporednic, ki so kasneje izgradile Asterixa.

Goscinny in Uderzo sta postala velika prijatelja in kmalu zasnovala časnik Pilot, ki naj bi povezoval mlado in staro. Za vsebino je bilo treba ustvariti novo serijo s prepoznavnim junakom. Tu sta nameravala v življenje obuditi lisjaka Reynarda iz basni. V njem sta videla francosko ustreznico miška Mikija, ki je v tistem času plul iz ZDA. Ker pa so jima idejo speljali, sta v časovni stiski mrzlično iskala novega junaka. V iskanju navdiha je Uderzo našteval dežele in ko je izustil Galija, se je Goscinnyju razsvetlil obraz. Legenda je bila rojena!



Potem ko sta ga Goscinny (levo) in Uderzo spočela, je Asterix kar hitro dobil moderno podobo. Zlagoma so si karakterne vloge izborili še drugi vaščani, kar dela skupnost podobno smrčji.

Keltske narodne

Z izbiro Galije sta zadostila želji, da bi ustvarila izvirno zgodbo, povezano z zgodovino svojega naroda. Galija je bila v starem veku namreč dežela na območju današnje Francije, Galci pa pripadniki keltskih plemen, ki jih je Rimski imperij kljub pogumu premagal in jih priključil škornju. Goscinny in Uderzo sta svojo zamisel umestila prav v čas okrog leta 50 pred Kristusom. V njuni različici zgodovine je pred Cezarjem klonila vsa Galija razen nepremagljive vasice na ozemlju današnje Bretanje. Upiranje zavojevalcem jim omogoča čarobni napoj, zvarek za nadčloveško moč, ki ga pripravlja vaški druid Panoramix. Osrednji lik Asterix je sicer droban, a brihten bojevnik, ki vedno najde način, kako Rimljanom zagreniti življenje.



Goscinny je vas postavil ob morje za lažja potovanja. Čeprav je selo izmišljeno, so v Bretanji res odkrili podobno naselbino iz železne dobe.

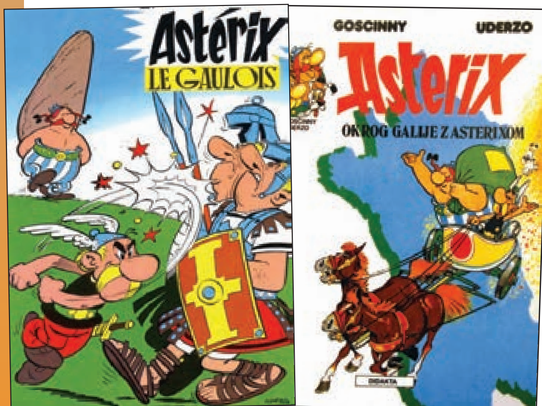


Celovečerni repertoar ni presežek ne s scenarističnega, ne z igralskega vidika. Kljub temu filmi z galskimi prigodami redno kapljajo. Kako bo na to vplivalo Depardieujevo novo rusko državljanstvo, še ni jasno.

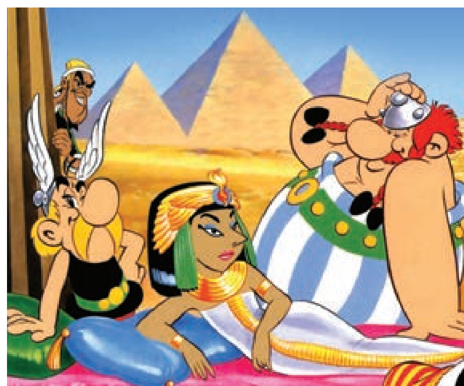
Uderzo je sprva želel, da bi bil Asterix bolj plečat. Vendar se je Goscinnyju zdelo bolje, da je drugačen od poznanega kalupa in se zanaša bolj na pamet kot na mišice. Zato je Uderzo za protiutež napravil Obelixa, prijazno goro dolgih hlač in kratke pameti, ki ljubi merjasce in menhirje. Ker je padel v kotel napoja, ko je bil majhen, so učinki zanj trajni. Vsi ostali morajo srkniti iz čutarice, nakar ni večje zabave kot dober pretep z legionarji, pri katerem sodeluje vsa vas.
Ta je polna podpornih likov s hecnimi značaji in imeni. Po stari galski navadi se vsi nazivi končajo s končnico -ix, vsebina pa praviloma nosi hudomušne podrobnosti o značaju in je prepuščena prevajalcem. V slovenščini imamo tako poglavarja Vserasturixa, barda Kvaritonixa in ribiča Delamarixa. Prikupen pribočnik je še Obelixov kužek Idefix. Ta z dvojico ni bil že od začetka, temveč se jima je pridružil v peti prigodi, Okrog Galije z Asterixom. Tu se junaka odpravita na turnejo po domovini in iz vsake pokrajine prineseta kulinarično znamenitost. V tej epizodi se jako čuti ljubezen do rodne grude, saj še bolj kot ostale poka od besednih iger in internih štosov. Zato velja za zelo težko prevedljivo in prenosljivo v drugo okolje.

Staroveški turizem

Galca nikdar nista bila zapečkarja in sta vse bolj širila diapazon svojih avantur. Obiskala sta Španijo, Britanijo, Belgijo in Izrael, poklonila sta se Kleopatri, nastopila na olimpijskih igrah, Vikinge naučila strahu ter čez ocean prva dosegla Ameriko. Vse to vandranje pa je imelo razen raznolikosti še en bistven namen: naklonjeno karikiranje različnih kultur, ki jih druži mržnja do okupatorskih Rimljanov. Ni naključje, da je Asterix v Britaniji najbolj prodajan album, saj so Angleži lepo sprejeli šale na svoj račun, od pitja tople vode do izumetničenega govora in vožnje po levi. Da bi utrip tujih dežel ujel čimbolje, je šel Uderzo večkrat na raziskovalna potovanja. Korzika in Švica sta rodili prelepe pejsaže in tudi sicer se je njegov slog skozi leta razvijal. Vključeval je vse več detajlov in čustev na brkatih obrazih, večkrat pa si je privoščil kako pobalinstvo in navezo na popularno kulturo. V stripih tako najdeš Stana in Olia, Beatle in mnogo drugih, malce manjka le lepih dev. Seveda je večkrat vpletel lastni karikaturi! Goscinny in Uderzo sta pri tem dognala tako verbalno kot situacijsko in fizikalno komiko, dočim je bilo nasilje omejeno na smešno mikastenje, ki ni nikdar izgubilo prvinske nedolžnosti.



Prva prigoda Asterixa Galskega je izšla leta 1961. Deset let kasneje so se Galci v okviru zabavnika Zvitorepec prvič pojavili v slovenščini. Posamezne albume je lansirala Didakta po osamosvojitvi.



Uderzov zaščitni znak so predimenzionirani nosovi. Ponosnemu profilu ni ušla niti Kleopatra, ki jo Galca sicer nadvse čislata.

Njuno sodelovanje je trajalo osemnajst let in skupaj sta ustvarila štiriindvajset albumov. Leta 1977 pa je Goscinnyja pri 51 letih doletela prezgodnja smrt zaradi srčne kapi. Po začetnem pretresu se je Uderzo odločil, da nadaljuje sam. Doslej je samostojno ustvaril deset zgodb, za katere je značilno več naslanjanja na fantastiko in iskanja motivov izven zgodovinskih okvirov. Fabule niso več tako prefinjene, saj so Galce leta 2005 obiskali celo vesoljci. Poleg tega stripe v tujini spremljajo dodatne slikanice, ki razložijo več ozadja. Ena takih pove, kako je Obelix cepnil v kotel z napojem.
A čeprav je kakovost po Goscinnyjevi smrti upadla, je opus zavidljiv. Te trdo vezane zgodbe v velikem formatu je veselje vzeti v roke ter se k njim spet in spet vračati. Prigode so radožive, lahkotne in polne podrobnosti za lepšanje dneva. Prikrojevanje zgodovinskih dejstev je v službi raznolikosti in zabave, zato ni moteče, da Normani oziroma vikingi nad Evropo prilomastijo tisoč let prezgodaj.

Dober glas seže v deveto galsko vas

Asterix je tako doma kot širše v evropskem prostoru doživel orjaški uspeh. Preveden je v več kot sto jezikov in v slovenščini imamo slabo polovico prigod. Najbolj znana je enajsterica albumov založbe Didakta, ki so izhajali v devetdesetih. Kasneje je Egmont z mehko vezanimi zvezčiči zalagal trafike, zdaj pa je štafeto prevzelo podjetje Graffit in na police poslalo še po tiskarni dišeči, trdo vezani epizodi Poglavarjev ščit in Asterix v Hispaniji. Branje prevodov je priporočljivo, saj so kakovostni in imajo zaradi besednih igrarij lepo dodano vrednost.
Galci se niso ustavili med knjižnimi listi, saj so pogosti gostje platen in zaslonov. Stripovski format se je obilno posojal animaciji in doslej so izdali deset risanih filmov. Najrecentnejši je Asterix in Vikingi iz leta 2006. Igrani celovečerci so bili doslej štirje. Pred kratkim smo imeli v kinodvoranah film Asterix in Obelix v Britaniji, njegovi predhodniki pa so Na olimpijskih igrah (2008), Misija Kleopatra (2002) in Proti Cezarju (1999). Za filme je značilen gostejši, evropski tip humorja z nekaj tiste starocelinske zaplankanosti, ki jih dela prisrčne. V njih vedno najdemo Gerarda Depardieuja v vlogi Obelixa, dočim so Asterixu brke posojali Christian Clavier, Clovis Cornillac in Edouard Baer.
Tudi v igrah sta Galca široko zastopana od zgodnjih let branže, ko se je blondinec leta 1983 prvič pojavil na konzoli atari 2600. Zgodovinska risankavost je kot naročena za tandemske ploščade z veliko mikastenja, ki tvorijo levji delež izmed kakih dvajsetih galskih naslovov. Sodobnejši skok v tri dimenzije je napravil niz XXL, kjer je veliko šunk in zbiranja čelad.
Seveda galski vpliv takisto sega v snovni svet, od figuric iz kinder jajčk do lastnega tematskega parka severno od Pariza. Parc Asterix ni otroški sejem, temveč se pohvali z lepim številom hudih ringlšpilov in zaenkrat dobro kljubuje konkurenci bližnjega Disneylanda. Upamo, da bo tudi v širšem pomenu še dolgo tako!



Da Rimljani vidijo več zvezd kot astronomi, je bistvena lastnost, ki so jo prenesli tudi v igre. Ko omahnejo, na obrazih redno nosijo nasmeške.

ZVITEK JUNAŠTVA



Sneti se rad potika po mistični deželi Hyrule iz kultne Nintendove serije iger The Legend of Zelda. Toda včasih si zaželi, da bi imel v njej več opornih točk. Zato čisla novoizdani uradni vodnik Hyrule Historia, ki ga je toliko skupaj, da mora zanj kupiti tovorno mulo.

Slovenija ni dežela Nintenda, zato Zelda (imenovana po vedno reševani princesi oziroma boginji) nima toliko častilcev, kot bi gotovo jih, če bi domovala na računalnikih. Gre za dolgometražni niz, ki meša vplive. Temelj je tretjeosebna akcijska pustolovščina, kar pomeni vandranje po dokaj odprti deželi, mestih in ječah, bojevanje v realnem času in rabo nabranih predmetov na pravih mestih. Temu so pridruženi skakalni elementi in prvine domišljijskih vlog, saj junak Link napreduje v veščinah.

Imamo torej borbe, raziskovanje, izpopolnjevanje in reševanje miselnih orehov, ki so vtkani v srž teh klasično herojskih odprav. V Zeldah ni tako, da bi se po obilici soban divje bojeval, nakar bi prispel v čumnato, namenjeno izključno uganki. S kavljem na špagi v enem trenutku vlečeš k sebi leteče sovrage in jih mlatiš, čez dih pa z njim obračaš simbole v steni, da odpreš vrata. Zaradi tovrstne kompleksnosti je kopij malo – Okami, Darksiders, morda Psychonauts.

Sem in tja se z opevanjem Zeld zdim sam sebi trapast. A ko mi nagrajenec Prešernovega sklada, pisatelj Milan Kleč, reče, da odkar sem mu predstavil Zelde, ne more igrati ničesar drugega, saj je vse plehko in zanikrno, vem, da je nekaj na tem. Pa ne le jaz. Da so Zelde nepresežene in čarobno samosvoje, menijo tisoči umirjenih, nekoliko sanjavih, inteligentno zvestih fanov širom sveta.

Obračajoč preteklost

Dotični so minuli mesec v Ameriki na vrh Amazonove in New York Timesove lestvice popularnosti spravili težkokategorno knjigo The Legend of Zelda: Hyrule Historia. To je trdo vezana, nič manj kot 276-stranska bukva, ki je na Japonskem izšla pozno predlani, ob četrtstoletnici serije. Vsled neuklonljivosti Zeldinih častilcev je naposled ugledala zahod v režiji izdajateljske hiše Dark Horse Comics.

Ne gre za analizo idej in igranja, kakršno si lahko prebereš v našem članku Veličina (iz) otroških sanj v Jokerju 162, id na stranki 3596, marveč v prvi vrsti za ilustrirano časovnico. Resda slednjo najdeš na internetu, saj so Zeldi posvečene mnoge wikie. Vendar dotične niso oficielne – tale je in so jo fanovske strani že povzele kot bistveno oporno točko. Hkrati je bistveno lepše, ko listaš po knjigetini za vola ubit, tipaš gladki papir, ki je videti kot pergament, in zreš krasne sličice. S tem je tekst učinkovitejši, in ni ga malo.

Pregled obdela Zelde iz glavnega kotla in znane odvrtke, izpusti le obskurne titule, kot sta wiijev grižljajček Link's Crossbow Training in BS The Legend of Zelda za sattelaview, satelitski dolpotegovalni razširitvenik za SNES, ki so ga imeli le samurajci. Izvemo, kako se zgodbena črta kronološko začne z najnovejšim delom, Skyward Swordom, in se pri Ocarini of Time razcepi na več niti, odvisno od Linkove uspešnosti in drugih vplivov. Na eni so recimo The Wind Waker za kocko in Phantom Hourglass ter Spirit Tracks za DS. Morda na to nisi pomislil, a to je razlog, da so si navedeni trije naslovi videzno tako podobni, s prešernimi barvami in otroškim Linkom, ki je drugod že odrasel.









Podobice slasti

Kljub pošteni količini besedila le-to ni zbito v velike kose, marveč je razmetano po krajših, ilustriranih postavkah. Tako lahko bereš zvezno ali skačeš po delcih, ki te zanimajo. Vnovič pa opozarjam, da to ni analiza, temveč poklon. Ne boš izvedel, zakaj je abeceda tako čudna in od kod resnično izvira (nordijske rune?), temveč da so črke iz časa, ko je deželi vladala boginja Hylia. Nihče se ne bo zgražal nad klišejskostjo osrednjega negativca Ganona, marveč bo le povedano, kako se je njegova sitnobnost razvijala in rasla tja do forme Demonskega kralja.
Ostala velika sklopa Hištorije sta slikovita. Prvi se sceloma ubada s Skyward Swordom, medtem ko drugi z lopato nameče vseh sort konceptne risbe in končne podobe bitij, arhitekture ter orožij iz petindvajsetletne minulosti. Če te zanima, kako je nastajal Link od grobih sličic do končnega dezijna in kako se je spreminjal skozi leta, se boš imel lepo. Dosti krac spremljajo tekstovne pasažice, ki navržejo spomine in zanimivosti.
Vezanico zaokrožijo nagovora očeta serije Shigera Miyamota in njenega trenutnega skrbnika Eijija Aonume ter lična manga (strip) z dvaintridesetimi paginami. Tematika slednjega je znova izvrstni Skyward Sword, namreč njegovo štorijalno ozadje, ko so bogovi po Linkovem boju z Ganonom Hyrule razdelili na nebo in zemljo ter vmes dali nepredirno plast oblakov. Nekaj je barv, nekaj črnobelosti, na splošno pa je manga simpatična in udejanjena s samozavestno, drugačno risbo dvojice prekaljenih japonskih ustvarjalcev, ki že dolgo delujeta pod skupnim umetniškim imenom Akira Himekawa.

S smetano in češnjo

Kdor ni zaljubljen v Linkove avanture, v Hyrule Historiji ne bo našel dosti zase. To je izdelek za oboževalce, ki bodo zasanjano listali, podoživljali in se veselili tistega, kar so zgrešili. Ob tem bodo nemara izvedeli kaj novega, kajti uradna časovnica je le uradna. Kljub prevajalski zamudi, ki botruje manjšemu učinku nekaterih delov, na primer mange, je knjiga čudovito darilo sebi ali bližnjemu, ki si za pusta rad nadene zeleno tuniko, vzame meč ter ščit in gre odganjat demone. Za ne pretiranih 25 evrov jo je moč naročiti v knjigarnah, kot sta *Amazon.co.uk* (pazi na drago poštnino) in *Bookdepository.com* (golobnina je brezplačna). Škoda, da so novoletne jelke še globoko v predalih!



On the 25th Anniversary of *The Legend of Zelda*

Shigeru Miyamoto, senior executive director of Nintendo Corporation and general producer of the *Legend of Zelda* series



Temelj je dosti preprost. Ko se svet znajde v nevarnosti, ki jo rada predstavlja ena od izpeljank zlobneža Ganona (Ganondorf, Demonski kralj), se rodi junak Link. Ta z osvojitvijo moči, modrosti in poguma v tridelnem trikotniku (triforce) odraste, zavda negativcu ter spotoma združi moči s princeso / svečenico / boginjo Zeldo. To se krožno ponavlja.
Eiji Aonuma, novi skrbnik serije Zelda (izvirni avtor Shigeru Miyamoto deluje bolj v vlogi svetovalca in nadzornika), v bukvi pove, da zgodbe v tem nizu niso najpomembnejše. *"Treba je vedeti, da se pred začetkom ustvarjanja nove Zelde vedno vprašamo: 'Na kakšno vrsto igranja naj se osredotočimo?' In ne: 'Kakšno pripoved bomo napisali?' Na primer, pri Ocarini of Time, kjer sem prvič sodeloval, smo si dejali 'Kakšno vrsto odzivnega igranja bomo lahko udejanjili v tridimenzionalnem prostoru?' Zaradi tega je moč reči, da so Zeldine bajke drugotnega pomena. Celo tista v Skyward Swordu je nastala preprosto po naključju."* No, kljub temu so za legije navdušencev važne. Še bolj pa morda kronologija, ki jo Historia uradno zakoliči. Nekako takole gre.

Skyward Sword (wii, 2011)
Zadnji bodo prvi! Najnovejša Zelda je dobila nič manj kot 92 v Jokerju 221, ker je recept pritirala do meja trenutnega hardvera. Ozadna tematika je starodavna bitka med Linkom in Demonskim kraljem, vstajenje boginje Hylie in razdelitev sveta na zemljo ter nebo, med katerima so nepredirni oblaki. Ob vnovičnem dvigu zla se Hylia reinkarnira kot Zelda, ki jo ogrozi novi demonski kralj Ghirahim, zato jo rešuje mladi vitez Link, ki pri Vratih časa postane resnični heroj.



The Minish Cap (GBA, 2004)
Pojavi se nov zlobnež, Vaati, dočim Link pripada palčkom Picorijem. Kljub temu je njegova naloga enaka: pridobiti čarobni meč in zmlatiti barabo.

Four Swords (gamecube, 2005)
Vaati se reinkarnira, kar ni kul, zato Link vnovič posreduje. Hec je v tem, da ga je meč razdelil na štiri oblike, kar daje podlago samosvojemu večigralstvu.

Ocarina of Time (nintendo 64, 1998)
V tej resni kandidatki za najboljšo igro vseh časov (J66, 94) Hyrule zapade v vojno in kaos. Link zbere tri svete kamne in z brenkanjem na čarobno okarino odpre vrata v Templju časa. Tedaj zaspi, ker še ni dovolj odrasel, in se zbudi mnogo let kasneje, ko je starejši in močnejši. A deželo medtem opustoši Ganondorf! Nič bati, Link pojezdi na kobili Eponi in se prekali v težkih temnicah, polnih sovražnikov, prepadov ter ugank, dokler ne vstane vseh sedem starih modrijank na čelu s princeso Zeldo. Toda zaradi Linkovega skakanja po času, ki mu težko sledijo celo avtorji, se Zeldina časovnica tu razdeli na tri dele.

Prvega tvorijo igre, ki opisujejo zaton dežele Hyrule in 'poslednjega junaka' Linka. Najprej je na vrsti trojica, ki se ubada z Vojno za vnovično zaprtje Ganona. Na tej časovnici slednji Linka v Ocarini of Time porazi. **A Link to the Past** (SNES, 1991), enotni modul **Oracle of Ages + Oracle of Seasons** (game boy color, 2001) in **Link's Awakening** (game boy, 1993) se ubadajo s tem, kako pošastka spet zapečatijo. Drugi del te črte oblikujeta prva **The Legend of Zelda** (NES, 1986) in njeno od strani gledano nadaljevanje **The Adventure of Link** (NES, 1987), kjer Zelda spi.



Drugi časovni črti predvidevata, da je Link v Ocarini premagal Ganondorfa. V prvi Sveto kraljestvo ostane zavarovano, Link pa skozi skrivnostni gozd prispe v alternativno dimenzijo, svet Termina, ki ga mora v **Majora's Mask** (N64, 2000) rešiti v treh dneh, sicer ga bo raztreščila proti Zemlji padajoča luna. **V Twilight Princess** (wii / gamecube, 2006) Hyrule napadejo sence, v **Four Swords Adventures** (gamecube, 2004) pa se znova dvigneta tako Ganondorf kot Vaati. Pestro.

Alternativna inačica tega je komplet treh iger v novem svetu prihodnosti, kjer večina ni več zelenega, marveč leži pod morjem. Link najprej postane Junak vetrov v **Wind Wakerju** (gamecube, 2003), kjer se Ganon spet reinkarnira, nakar v **Phantom Hourglass** (DS, 2007) odkrije novo celino, kjer nastane sveže kraljestvo. Kronološko zadnji del te časovnice je **Spirit Tracks** (DS, 2009), koder se prevažamo z vlaki in nas ogroža Demonski kralj Malladus.



Nanizane nizike

Ob tolikšnem sneženju je bilo najbolje biti doma na toplem. Zato so se Quattro, Sneti, Kimoko, StricBedanc, Kavbojc in Shinobi spletli v klobčič pred televizijskim ekranom. Toplo jim je bilo pri srcih in še kje drugje.

O tem, kaj zapisati v uvodnih vrsticah, nam tokrat ni treba razmišljati. Slovenski medijski prostor je namreč po zatonu TV3, ki smo ga objokovali lani spomladi, bogatejši za dve postaji. Iz nekdanjega Pink.si je nastal TV3 Medias, ki gradi na blagovni znamki pokojnice, Telekom pa je splovil Planet TV. Zanimivo, da je ravno slednji prevzel večino serij (pri Jokerju jim rečemo nizike), ki jih je nekdaj vrtela TV3. Pa tudi naši kabelski sistemi in IPTV so bogatejši za kup kanalov. Pojavili so se Fox, CBS, Adult Swim in še kaj. Trenutno sicer zvečine vrtijo starejšo produkcijo – na CBS lahko recimo spremljate legendarno žajfnico Dinastija. A prepričani smo, da bodo kmalu pričeli z novitetami, saj si bodo le tako izborile tržni in oglaševalski delež. Prav tako velja omeniti zaton plačljivega paketa Pop non stop, ki ga bodo s prvim aprilom prenehali tržiti. Kar pa ne pomeni, da bodo kanali umrli. Trije najbolj priljubljeni: Pop Oto, Brio in Kino bodo uvrščeni v običajno kabelsko shemo. Predvidevamo, da bodo po novem vrteli oglase.

Skratka, nabor televizijskih programov, ki dostavljajo tedensko dozo zabave, je vse pestrejši. Edini, ki potegnejo kratko, so tisti, ki signal lovijo prek DVB-T. Bolj zaskrbljujoče je dejstvo, da tako TV–postaje z izjemo nacionalke kot kabelski operaterji ločljivost HD še vedno obravnavajo kot poseben dodatek, ne kot privzeti način oddajanja. V času, ko na sejmih predstavljajo televizije s 4K in si velik del prebivalstva lasti vsaj štiridesetpalčnega ploščateža, moraš za uboren ducat ali dva kanalov visoke jasnine doplačati! Kako dolgo še?

Banshee

HBO (HBO Adria), kriminalna drama; 1 sezona

Če iščeš gledališko študirane nastopajoče, globlje pomene, smiselne scenarije in vrhunsko režijo, ta nizika ni zate. Akopak ti dogajajo akcija, zajebani lajf, adrenalin, dobre nage babe ter postavni deci, se vsekakor zapelji v ameriško podeželsko mestece Banshee. Tam po spletu naključij postane šerif bivši kaznjenec, ki pride obiskat pajdašinjo izpred let, a uvidi, da si je uredila novo življenje. Zato se prelevi v sokrajana, ki se mora ubadati z lokalnimi neprilikami – najbolj s psihopatskim vodjo mestnih kriminalcev, nekdanjim amišem, ki jih je v Bansheeju dosti. Novopečeni roki pravice, ki rada sega po orožju in deli šljive, pomaga hekerski transvestit. Druščini pa je za petami razjarjeni mafijozo iz preteklosti. Iz te centrifuge s tričetrturnimi epizodami, katere prva sezona je v polnem zamahu, letijo krvošpric, zbiti čekani, požari, ugrabitve, metanje črev na plot, mesen fuk, Ivana Miličević (južne gore list, ki je bila svojčas Dasha Fedorovič v Red Alertu 3), kvotabilne enovrstičnice ("There's pussy whipped and then there's this sad motherfucker!"), ljudožerski psi in albino mišičnjaki, ki ga radi dajo fafat. Nežne duše naj se držijo stran, saj ne bodo vesele. Njim nasprotni pa brž po kokice, saj ne vidiš vsak dan nečesa, kar se tako prostodušno trudi šokirati na vsakem koraku in je v ta namen opremljeno s kosmatimi, pozibavajočimi se TV-jajci. Pa z joški. Veliko dobrimi joški. (sn)



Modern Family

ABC (TV Slovenija 1), družinska komedija; 4 sezone

Kaj dobiš, če se stari pater familias znova poroči z mlado Latinoameričanko, ki ima iz prejšnje zveze najstnika, hči vzame nepremičninarja s srednješolskimi izkušnjami čirliderstva in mu povije tri otroke, sin pa z istospolnim partnerjem posvoji vietnamsko dojenčico? Šestnajst emmyjev, zlati globus in kup cehovskih nagrad. Christopher Lloyd in Steven Levitan (v žitjah imata med drugim zapisani seriji Fraiser in Pa me ustreli) že četrto sezono razgaljata prigode treh generacij družine Pritchett, ki je neprestano korak ali dva pred ostalimi aktualnimi družinskimi sitkomi.

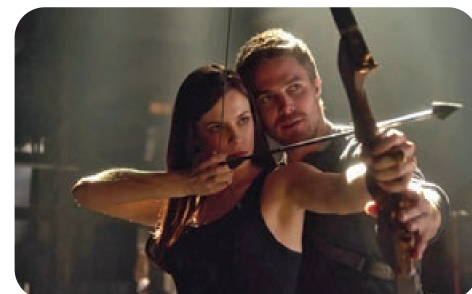


Čeprav v vlogi patriarha nastopa Ed O'Neill iz Družine za umret, familije niso bundyjevsko belosmetne, temveč gre za višji srednji razred, ki se ne ubada s premajhno prodajo čevljev. Njihovi problemi so, kako priti do ipada na dan splovitve, kako prepričati partnerja, naj se za otroške zabave ne maskira v klovna, in kako s klofutanjem piščančjega kadavra prepričati soproga, da šege tvoje rodne dežele niso za odmet. Čeprav je po izvrstnih prvih dveh sezonah čutiti, da ustvarjalcem kdaj pa kdaj zmanjka kanček sape, znajo še vedno nepredvidljivo povezati niti zgodb. Obenem v dogajanje spretno vpletajo sodobno tehnologijo, kakor se z njo srečujemo v vsakdanu. Kvazimentarna forma serije je temeljito izkoriščena s preigravanjem 'dokumentarnih' prizorov z izjavami na kavču, občasnimi posnetki iz preteklosti (recimo ko se Gloria v podobi bujne Sofie Vergare čudi, zakaj se sosed pritožuje nad glasnostjo njihove papige, saj je vendar nimajo, čemur sledi niz posnetkov, kjer krakajoče kliče moža: "Jay! Jay!") in koketiranjem junakov s kamero. Pri tem prednjači Ty Burell v vlogi Phila Dunphyja. (sb)

Arrow

CW, akcijska drama; 1 sezona

Kaj bi dobili, če bi Batmanu vzeli batmobil in netopirske šurikene ter mu v roke potisnili lok in puščice? Bržda 'Kapuco' (Hood) iz Arrowa, ki je Nolanovemu Brucu Waynu tako podoben, da bi lahko bil njegov brat dvojček. Podobnost med likoma ne preseneča, saj v leder ovito utelešenje Green Arrowa prihaja iz DCjevih stripov.



Kot se spodobi za poštenega junaka, je imel Oliver Queen travmatično doživetje, ki zajema tragično smrt očeta in pet let bivanja na samotnem otoku po nesrečnem brodolomu. Izkušnja ga ni ubila, temveč ga je izklesala v veščega lokostrelca in pretepača. Po vrnitvi na domačo grudo se na podlagi očetove skrivnostne beležke nemudoma loti iztrebljanja nepridipravov, ki so mu ljubo mesto spremenili v brezno zločina in korupcije. Toda vrnitev v civilizacijo ni mačji kašelj. Nizika uspeva iz preprostega razloga, da heroja ne tlači v pajkice in masko. Temu se pridruži zgodba, ki ni krojena po klasičnem kopitu, po katerem gre junak skozi že tisočkrat prežvečeno fazo nastajanja. Namesto tega je povest o mrkem zaščitniku razklana na paralelni zgodbi. Ena sledi (anti)junaku z ohlapno definicijo pravice, na osnovi katere družbene pijavke občasno tudi zadrgne. Druga se poslužuje asociativne retrospektive, ki ponazarja boleč vzpon v robinhoodovsko pojavo.

Rdeča nit se zaradi širine zgodbe mogoče preveč zamota in kakovost epizod zna nihati. Toda križarski pohod zelenega lokostrelca je zavoljo obilice akcije, zarotniških zapletov in sodobnega pojmovanja junaka kljub temu gledljiva akcijada, ki bo všečna predvsem privržencem Smallvilla iste TV hiše. (km)

Perception

TNT, shizofrena detektivka; 1 sezona

Organi pregona so vedno za kak nevron prekratki, zato iščejo pomoč na najbolj nenavadnih koncih. Recimo pri profesorju nevrologije, ki pa ima napakico – tudi sam je povsem nor. Ampak na prefinjen način kakor profesor John Nash iz Čudovitega uma. Z njim ima dr. Daniel Pierce kar nekaj stičnih točk. Je namreč družabno plah in vidi namišljene osebe. To gre tako daleč, da potrebuje asistenta, ki mu pove, ali je oseba pred njim resnična ali ne. Toda halucinacije so resnični podaljšek njegovega uma. Opozarjajo ga na stvari in dogodke, ki bi jih običajna pamet spregledala. Zato ni čudno, da se k njemu kljub odločnemu nasprotovanju kolegov in nadrejenih po pomoč zateče nekdanja študentka, sedaj agentka FBI. Daniel prinaša rezultate...



Eric McCormack (Will iz Will & Grace) se v naslovni vlogi odlično znajde. Tako zelo, da so ostali liki ob njem dokaj bledi, vključno z LeVarjem Burtonom (Geordi iz Zvezdnih stez), ki ima z norim profesorjem ves čas težave. K sreči so scenaristi dorasli svoji nalogi in prva sezona ponudi deset zanimivih primerov, ki se ves čas poigravajo ne le z zločinom, ampak predvsem z Danielovim svetom. Tega gledalec hitro vzame za svojega, normalnega in se čudi, kako drugi liki doktorjeve resničnosti ne morejo doumeti. Druga sezona je že potrjena in bo na sporedu poleti. (qt)

The Good Wife

CBS (Pop Brio), odvetniška drama; 4 sezone

Kaj je naloga žene ameriškega politika? Da se biserno smehlja, se ukvarja z dobrodelnostjo in da mir. Kaj pa, če se mož izkaže za nezvestega prasca? Da mu še naprej stoji ob strani in da mir. E, malo morgen, reče Alicia (prelestna milfica Julianna Margulies), spoka kufre in gre obnovit odvetniško kariero, ki jo je zaradi družine odložila pred petnajstimi leti. Zaposli se pri družbi, polni največjih kalibrov, od samovšečnega šefa Willa, s katerim sta imela iskrice na faksu, prek sodirektorice Diane do čudežne biseksualne preiskovalke Kalinde s črno preteklostjo.

V glavnem švigamo med raznolikimi, solidnimi pravnimi primeri, ki mnogokdaj odsevajo aktualne dogodke. Njihovo razreševanje zahteva dejavnost tako v



sodni dvorani kot izven nje. Temu sta pridružena Alicina družina in kritično opazovana visoka politika, kjer je še vedno dejaven njen bivši, državni tožilec Peter Florrick. V teku štirih sezon, ki dodobra razvijejo dogajanje, je ravno prav drame, romance in humorja, da petinštiridesetminutne epizode letijo mimo kot blisk. Vsebina ne zapade niti v preveč resnosti, niti v prehudo solzavost, čeprav se z žajfnicami spogleduje. Tega jo rešijo posrečeni liki in zanimivi odnosi, v katerih se nekaj časa zdi, da je poštena Alicia še najmanj zanimiva od vseh. Najlepše se bodo imeli tisti, ki so včasih strmeli v Zakon v Los Angelesu. (sn)

Enlightened

HBO (HBO Adria), komedijantska drama; 2 sezoni

Laura Dern je bila v časih, ko je delala z Davidom Lynchem (Afterburn) in nastopila v Jurskem parku, blizu prve hollywoodske lige. Zdaj, na stara leta, je nosilka zafrkantske drame, ki se dokaj inteligentno norčuje iz newagevske navlake okrog nas. Ko njen lik visoke, svetlolase karierne ženske Amy doživi živčni zlom, gre na Havaje v 45.000-dolarski tečaj iskat sebe in se v Los Angeles vrne vsa razsvetljena. Joga, kitara na plaži in veliko ljubezni so iz nje naredili čisto novo osebo, ki je mnogo boljša, se samozaveda, ima tretji uč in je praktično mesija za velemestne nesrečnike. Denimo one v bivši službi, kamor se takoj odpravi oznanjevat Resnico.



A realni svet ima zoprno navado, da se ne spremeni kar tako. Zlasti ne, ko neka zmešana baba po principu supermarketa vzame nekaj reči iz vzhodnih filozofij in misli, da je buda. Namesto na staro delovno mesto Amy zbrcajo v klet vnašat podatke, kjer je v družbi s samimi čudaki. Drugače pa živi s pametno mamo in visi na nekdanjem možu, ki ima rad zdravilno zel in je še bolj nesposoben kot ona. Dober komentar na izgubljenost preštevilnih v moderni zahodni družbi, ki vedno hočejo nekaj drugega namesto tistega, kar imajo pred nosom. Druga sezona, kjer se Amy trudi z ognjem in mečem preorati kapitalizem ter šteje osem polurnih epizod (prva jih ima deset), se je iztekla začetkom tega meseca. Poštene doze kislih nasmeškov in zavijanja z očmi so zagotovljene v obeh. (sn)

Luther

ABC (SLO1), kriminalna drama; 2 sezoni

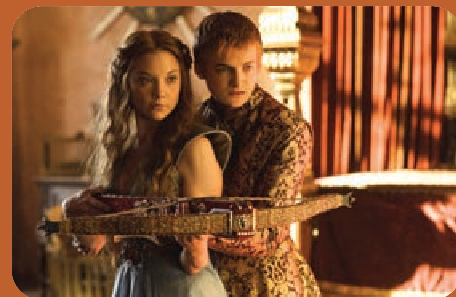
Vsak policijski oddelek ima inšpektorja, ki se ga službujoči bojijo. Ker ni gladek, a dosega rezultate. Eden takih je Luther, ki ga fantastično odigra Idris Elba (Thor, Prometej). Jedki, zadrti detektiv ves čas hodi po robu in v želji, da bi ujel zločinca, je pripravljen marsikdaj spregledati duh in črko zakona. Kako tudi ne, saj prevzema primere, ob katerih običajna policijska procedura odpove. Ko točno ve, kdo je krivec in kako je storil zločin, a tega ne more dokazati. Posledično je njegovo zasebno življenje v franžah, z ženo, ki živi pri ljubimcu, notranjim inšpektorjem, ki bdi nad vsakim njegovim gibom, in smrtno nevarno, lepo mo-

Game of Thrones – S03

Želje Davida Benioffa in D. B Weissa so se uresničile. Ko sta pričela s projektom Igre prestolov, sta upala in molila, da bi mogla napraviti vsaj tri sezone. Pri mreži HBO so stavili na zmagovalnega konja, ki ne bo pristal v lazanji. Milijoni gledalcev pričakuje še. Še več krvi. Še več dojk. Še več spletk. Tretja sezona jim bo tega ponudila v izobilju.

Vojna v Zahodnjem je namreč na vrhuncu. Robb Stark dobiva bitko za bitko, a očitno izgublja vojno – in njegova nenadna poroka pri zaveznikih ni dobro sprejeta. Kraljevi pristanek se pripravlja na bolj primerno svatbo krastače Joffreyja in častihlepne Marjorie Tyrell. Daenerys, ki si je uspešno povrnila zmaje, si nabira armado. Stannis si liže rane. Tyrion v očetovi senci ne uživa. Arya se odpravi po deželi iskat ljudi brez obraza. Bran sledi vranu s tremi očesi. Jaime in Brienne na poti v prestolnico padeta v usodno zasedo. Jon Sneg pa onkraj zidu spozna kralja divježev, karizmatičnega Mancea Ryderja. Upodobil ga bo Ciaran Hinds, ki smo ga videli kot Julija Cezarja v Rome. Med vsemi samozvanimi kralji je on daleč najbolj kraljevski, kar samo potrdi, koliko pozornosti namenjajo igralski zasedbi. A Jonu misli bolj kot h kralju uhajajo k določeni rdečelasi dečvi ...

Mance ne bo edini novi obraz. Končno bomo ugledali Catelyninega strica Bryndena 'Črno ribo' Tullyja (Clive Russel), rdečega farja Thorosa iz Myra (Paul Kaye) ter neumrljivega viteza Berica Dondariona (Richard Dormer). Beric se je za nekaj trenutkov že pokazal v prvi sezoni, a le kot statist. Pridružila se jim bo Diana Rigg kot neuničljiva Trnova kraljica, predstojnica rodbine Tyrell. Stara dama vstopa v igro prestolov pozno, a se izkaže kot mogočna nasprotnica, kar kraljici Cersei ni pogodu.



Bolj kot kopica novih igralcev, krvavo dogajanje in spletke v borbi za prevlado bo v tretji sezoni pomembno, kaj se dogaja v glavnih akterjih. Kako jih vihre počasi spreminjajo v drugačne, ne nujno boljše ali slabše osebe. Le drugačne. Odraslejše. Za otroke, kot je Arya, bo to prišlo še prezgodaj, dočim je za Jaimeja recimo skrajni čas. Ali ravno pravi, kot se to zgodi Sansi in Daenerys.

Prav nemogoče je popisati vse, kar nas čaka v prihodnjih desetih delih, ki se bodo pričeli vrteti 31. marca, na HBO Adria dan kasneje. Kljub temu, da so v povprečju vsak del tokrat podaljšali za pet minut, kar skupaj nanese skorajda uro dodatnega materiala, bodo s tem pokrili le polovico nadobsežne bukle Vihra mečev. Ker bo prelomna točka ravno ob usodnem dogodku, ki je najbolj zaznamoval nadaljevanko, lahko upravičeno pričakujemo burne čustvene odzive. In bes, ker bomo na nadaljevanje znova morali čakati vse leto. George R. R. Martin je znova prispeval scenarij za eno, sedmo epizodo s pomenljivim naslovom The Bear and Maiden Fair. Ponedeljkov večer bo spet rezerviran za sedenje pred televizorjem. (qt)

Battlestar Galactica: Blood & Chrome

Galactica se je leta 1978 začela kot TV-nadaljevanka, ki se je šlepala na uspeh Vojne zvezd, a je kmalu prerasla v samostojen kult. Boj med človeško vrsto in robotskimi Cyloni s švigajočimi rdečimi očmi, se je močno vtisnil v spomin preštevilnih fanov. Tudi slovenskih, saj so BSG v Jugi vrteli na TV Ljubljana. Popadljivost oboževalcev je dosegla, da so odgovorni vrnili serijo na male zaslone, nakar so delali še samostojne filme. Leta 2004 pa je padla modernizirana nizika. Na njeni osnovi smo videli več filmov (Razor, The Plan) in odvrtkovnih miniserij. Ena od njih je Blood & Chrome, ki so jo lani najprej zavrteli na spletu, kasneje pa so deli v obliki celovečernega filma našli pot na domače ploščke.
Kri & krom se osredotoča na bržda najbolj carski lik v Galacticinem univerzumu, poveljnika Billa Adamo. Ampak ne v starih, kozavofrisnih letih igralca Edwarda Jamesa Olmosa na mostu bojne zvezde, temveč dosti prej, ko kot pilotski bruc (Luke Pasqualino) prilomasti z akademije in se pridruži posadki nanovo zgrajene križarke Galactica. Ker je ves nahajpan in nadut, ga ne dajo v lovca viper, temveč v tovorno kravo, nad čemer je nemalo razhuden. Toda akcija ga brž najde, in sicer v obliki privlačne programerke dr. Kellyjeve, ki jo je treba pod krinko dostaviti na kočljivo lokacijo znotraj cylonskega ozemlja. Druščino, ki jo zaokroža kopilot Coker, čaka napeta naloga, polna streljanja in spektakularnih prizorov v vsemirju, ki je za spremembo nabito z barvami. In z eksplozijami viperjev ter cylonskih raiderjev, kajti na sporedu je spopad med križarkami in mnogo dogfightov. Temu sledi še rešetanje na tleh, v katerem ne manjka čudaška izvenzemeljska zverinica.



Po kakovosti posebnih učinkov se vidi, da v produkcijo niso vložili toliko novcev, da bi se lahko Blood & Chrome kosal s hollywoodskimi filmi. Prav tako bi nekaj več lahko odšteli za igralce, ki mestoma definitivno niso kos svoji nalogi, in za scenarij. Ta je nagnjen k vlačenju oseb in dogodkov iz skritih žepov po sistemu deus ex machina, kadar mu nekaj zapaše povedati ali razgibati dogajanje. Takisto se ne ubada dosti s Cyloni in ne vleče rad vzporednic s TV-serijo. Kdor ne čisla Galactice, mnenja ne bo spremenil, tisti, ki je ne pozna, pa zna imeti z navalom novih pojmov obilo težav.
Po drugi strani pa je reč, če si ljubitelj, gledljiva in kratkočasna. Rompompom, ki spomni na Babylon 5, je na nivoju, ni religioznih nebuloz, v katere je proti koncu zašla nizika iz 2004., Adamin lik pa skozi Pasqualinov nastop dobi korenine, iz katerih pozneje zrastejo njegove prepoznavne lastnosti, zlasti hladnokrvna zajebanost. Fant se mora iz zanesenjaškega pilota hitro spremeniti v človeka, ki ga na polno zadene realnost vojne. Ta se ravno toliko odvija na bojišču kot na nivoju propagande, kar Blood & Chrome neusmiljeno razgali. (sn)

rilko, ki ga zalezuje, hkrati pa je še najbliže temu, da bi ji rekel prijateljica. Ali vsaj sorodna duša. No, v Luthru so policijski primeri le ozadje. Prava zgodba je v nenehni bitki z notranjimi demoni, ob katerih se gledalec upravičeno vpraša, ali niso že zmagali in ga docela pahnili na temno stran. Vendar se črni inšpektor ipak nekako izkoplje iz teme, da preživi še en dan.

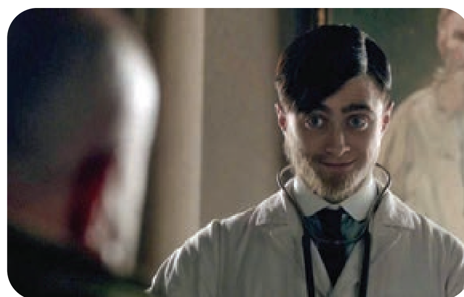


BBC je že s Sherlockom dokazal, da zna odvreči okove žanra, in Luther je logična posledica. Tako večplastne psihološke srhljivke drugod verjetno ne boste našli in za zahtevnega gledalca bo prava poslastica. Pravkar bodo prvi sezoni, kar nanese deset delov, pričeli vrteti na TV Slovenija ob nedeljah zvečer. Tretjo bo BBC zasukal poleti. (qt)

A Young Doctor's Notebook

Sky Arts, zdravniška groteska; 1 sezona

Harry Potter in Don Draper, ki se družno namakata v kopalni kadi, se na prvi pogled zdita kot mokre sanje nadobudne pisateljice fanfictiona. Toda v resnici gre za ekranizacijo kratkih zgodb pisatelja Mihaila Bulgakova, avtorja Mojstra in Margarete. Štiridelna nanizanka spremlja mladega dohtarja (Daniel Radcliffe), ki so ga s samimi odličnimi ocenami na moskovskem vseučilišču poslali v tako zabačeno in zasneženo mestece, da bi se mu ognili celo Beli hodci. Na novem delovnem mestu se mora soočiti z osebjem bolnišnice, ki čisla rajnkega primarija s košato brado, kakršne mladec ne premore. Ko si jo končno pusti rasti, je videti kot Adam Malysz, ki bi mu brki migrirali na lica in pod usta. Takisto sreča starejšo različico samega sebe (John Hamm), ki ga drugi ne vidijo. To je ne ovira, da ne bi mlajšemu sebi kradla morfij in si ga po housovsko pobrizgavala v vene.
Miniserija lepo vozi med resnejšimi trenutki, v katerih se glavni junak med hitrim upadanjem mladostnega idealizma zaveda, kje je obtičal in kam tone, in brutalnimi ogabarijami iz operacijske sobe. Te so groteskno prignane do skrajnosti, ob katerih si ne moreš pomagati, da se ne bi glasno krohotal. Na sporedu sta recimo maratonska amputacija noge ali angelbejevski stomatološki poseg, pri katerem gre ven poleg zoba še del čeljusti. No, najmočnejši adut nadaljevanke je kemija med glavnima likoma, naivnim Radcliffom in izžetim Hammom, ki je mlajšemu jazu večkrat ovira kot koristen mentor. (sb)



New Girl

Fox, komedija; 2 sezoni

Ta sitcom, katerega žarišče je plavooki deklič Zooey Deschanel v svoji tipski luštno-geekovski podobi, je Friends v obratni smeri. Ko se k trem tipom vseli nova cimra Jessica, nismo deležni parčkanja, marveč dobimo s šeflo nametane čudaške karakterje in zaplete, ki ne peljejo nikamor. Saj mogoče bi kaj ratalo, če bi bil v stanovanju kak normalen moški. A eden je metro gej, drugi egomanijak in tretji jokica. Tako padajo iz ene bizarne situacije v drugo, hodijo na žure in se trudijo najti ljubezen, ki je bila v Friends tako blizu, tu pa je tako daleč. Jah, jasno, da je, če ne znaš zgrabiti bika za roge in raje debatiraš o mednožnem dlačevju, možnosti trojčka z bizarnim hišnikom ter postavitvi televizorja v dnevni sobi. Smeješ se jim, frisom, vendar – tako kot v sorodni niziki Girls – s priokusom grenčice. Brezciljneži, ki srečo nenehno iščejo izven sebe, pač ne morejo biti zares zabavni. (sn)



Archer

FX, komedija; 4 sezone

Mnogo skupnega imata Sterling Archer in James Bond. Oba sta nadsposobna tajna agenta, ki odvržeta tejlirano suknjo edinole, ko je v bližini razgreta frača. Vešča sta z orožjem in floto vozil, zlasti s plehnatimi beštijami, kakršnih se ne bi sramoval Hammond iz Top Geara. Oba jih brezčutno zapeljeta v prepad, nakar elegantno odjadrata s padalom, pristaneta na idilični plaži in v najbližjem lokalu naročita cedevito – pretreseno, ne zmešano.



Vendar Archerja od najslavnejšega vohuna loči poglavitna lastnost. Tip je namreč totalen idiot. Za njim ne zaostajajo niti ostali člani mednarodne obveščevalne službe ISIS, kateri poveljuje Sterlingova mati, ki se v jeseni življenja poja za čisto vsakim šarmantnežem, ki ji prekriža pot. Nasploh je druščina odbita in vsebuje gejevskega agenta, spolno zafrustrirano zašpehano tajnico in Archerjevo bivšo, temnopolto fatalko Lano. Slednja je od vseh še najbolj pri sebi in ne moreš se načuditi, kako z vsemi zblojenimi uslužbenci agencija sploh shaja. Za nameček ni nikdar povsem jasno, v kakšen časovni okvir je nizika umeščena, saj v enem trenutku agenti rokujejo z naj-

modernejšo opremo, hipec kasneje pa omenijo hladno vojno kot perečo težavo. Vse to botruje prijetni kaotični zmešanici, ki hudo vleče.
Poleg nasilja je tako režanje redno na jedilniku. Prav tako ne zaostaja kvaliteta risane animacije z nekaj 3D-vložki, ki zlasti navduši v visoki ločljivosti. Pohvalno je, da večina dvajsetminutnih delov ni nadaljevankastih. A je vselej prisotna močna rdeča nit, ki poskrbi, da občasno obvisiš na robu pečine. Pravkar štarta četrta sezona in če te je napisano vsaj malo zrajcalo, si vsled frišnosti in odbitosti dolguješ ogled. (kb)

Grimm

NBC (Kanal A), nadnaravna policajščina; 3 sezone

V ledino, ki jo je pred skoraj desetletjem zasejal Supernatural, je padlo kar nekaj plodnih zrn. Iz enega od teh je vzklil Grimm, ki borbo ljudi proti pošastim zastavi na prikupno samosvoj način. Pošasti oziroma mitološka bitja namreč živijo med nami in edini, ki jih lahko vidijo v njihovi pravi obliki, so grimmi – starodavna rasa lovcev, ki ščiti ljudi. Eden takih je detektiv Eric Burkhardt, ki se svojih moči ne zaveda, dokler ga ne obišče teta s prikolico, polno čudne krame, in z morilci za petami. Ko mu pove za njegovo poslanstvo, ji sprva ne verjame, a kmalu prične zaznavati, da nekateri ljudje to, no, niso. Portland, kjer se nizika dogaja, je poln 'wesenov', mitoloških bitij, ki se pred ljudmi zvečine skrivajo, a nekatera prežijo nanje. Nick prične hitro delati red v nadnaravni skupnosti, saj je v prvi vrsti policaj. Weseni pa ugotovijo, da ta grimm ni tak, kot so ga slikale legende – neusmiljen morilec in bavbav, s katerim strašiš poredne otroke.



Grimmov mitološki svet je bogat in raznolik, od volkodlakov in drugih menokožcev do pravih zmajev. Vsi so poimenovani z izmišljenimi nemškimi skovankami, katerih pomen je na meji med opisnostjo in nesmislom. To daje ton vsej seriji. Je namreč lahkotna (Nickov najboljši prijatelj je vegetarijanski volkodlak) in s cenenimi posebnimi učinki, a dobro spisana in gledljiva. Hej, ste že kje drugje doživeli opravičilo avtorjev zaradi visca, ko je serija šla na dvomesečni odmor? (qt)

Motive

CTV, kriminalka; 1 sezona

Kriminalke sledijo skorajda receptnemu vzorcu. Ponavadi se začnejo s truplom, nakar ekipa kriminalistov z najdbo povožene mačke in razbite skodelice ujame storilca, ki z veseljem razkrije, zakaj je žrtev zaštihal. Idejni oče te nove nizike, ki je zaslužen za Dexterja in Mentalista, pa je postopek odkrivanja morilca obrnil na glavo. Poanta serije je namreč ugotavljanje motiva in vprašanje, ki gledalce sedaj najbolj zanima, ni več 'kdo' ali 'kako', marveč 'zakaj'.
Zasnova je dokaj preprosta. Vsaka epizoda se začne s sceno iz vsakdanjega življenja. Kaže, kako neka oseba špila v bendu ali pa se pripravlja na lokalne volitve. Tedaj se z dramatično zamrznitvijo slike in ob



spremljavi takisto dramatične glasbe izpiše 'MORILEC'. Podobno odvrtijo za žrtev in kmalu zatem smo na kraju zločina, kjer se detektivka Flynn in njeni sodelavci lotijo tipskega reševanja umora.
Zaradi analitičnega prikazovanja akterjev ter dogodkov gledalec zlahka sledi miselnim tokovom in tempo vsekakor ni tako besen kot v Elementary. Pomanjkljivost pa je občasna natrpanost zgodb, ker po storjenem umoru sledimo več rdečim nitim. Vidimo preteklost žrtve in morilca, sedanjost z detektivi in sedanjost morilca. Pri eni od epizod sta bila morilčeva retrospektiva in dejanje po umoru tako podobna, da se slehernik zlahka zmede. Moti tudi zanemarjanje glavnih junakov. A to bodo mogoče še popravili, saj je Motive komaj na začetku sezone. (km)

Mike & Molly

CBS (Planet TV), komedija; 2 sezoni

Pižama mi je nekoč rekel, da se publika ziher reži dvema vrstama vicev: političnim in takim o debeluhih. Ker ga je nekaj skupaj, so njegove 'fat jokes' zanesljiv način, da spravi občinstvo v pogon. Na ta recept se šlepa komedija Mike & Molly, za katere ogled je treba imeti protipotresno zavarovanje. Deloma zato, ker boš od režanja padal s stola, deloma pa, ker sta glavna nastopajoča prav nemarno ameriško mastna. Mike je thirty-something policist, Molly je thirty-something učiteljica, oba iščeta shujševalno kuro (ni je več, sta jo že pojedla, ha ha ha) in najdeta drug drugega. Scenaristi špehata ubožca z užitkom mrcvarijo in razdrejo marsikako okroglo, pri čemer prednjačita Mikeov zajebantski kolega in zajedljivi natakar v njuni hranožernici. *"Odkar si se lotil hujšati, je družbeni bruto proizvod upadel vsaj za polovico!"* Od muh ni niti Mikeova zmešana mama, kolajno pa si zasluži Mollyjina familija, ki sestoji iz nakajene sestre, vlačugaste matere in njenega italijanskega flodrača. Ta je gejzir življenjske modrosti – in, ko pogoltne viagro, še česa.



Najbolj luštno pri tej jako zabavni seriji je, kako zna vsa dva ducata polurnih epizod iz prve sezone razporediti v jasen lok. Par se že res spozna in se zaljubi, vendar sledita vsakdanje življenje in ubadanje s posebnostmi drugega. Kmalu hoče Mike ostati doma, ker "kje drugje imaš na dosegu roke TV, večerjo in seks?", Molly pa si želi otroka in poroko ter je dostikrat vsa namrgodena. Ja, njun odnos je res TEŽAK ... (sn)

The Following

Fox, psihopatska drama; 1 sezona

Najnovejši umotvor Kevina Williamsona (Krik, Vem, kaj ste zakrivili lansko poletje) je buril duhove vse od Comic-Cona. Posebej zato, ker se je na malih zaslonih v glavni vlogi prvikrat znašel Kevin Bacon. Prevzel je vlogo upokojenega agenta FBI Ryana Hardyja, ki ga pokličejo nazaj v službo, da bi ujel serijskega morilca Purefoya, ki je ušel iz zapora. Nekdanji profesor angleške književnosti je obseden z deli Edgarja Allana Poeja in v umoru vidi najvišji odraz ljubezni in lepote. Ravno Hardy ga je prvikrat spravil za zapahe, a za to drago plačal – postal je alkoholna razvalina. Dasiravno mu uspe profesorja ujeti v drugo, se šele takrat razodene peklenski načrt. Carroll je izšolal celo armado serijskih morilcev, ki so del nečesa večjega!
Nizika gradi na pregovorni Baconovi hladnosti, ki je čista kontra premetenemu, ekstrovertiranemu Purefoyu. Med njima se odvija šahovska igra z živimi figurami, v kateri je naš antijunak vselej v podrejenem položaju, a vztraja. Karizmatičnost obeh glavnih akterjev in ubijalski zapleti te brez pomisleka ženejo v gledanje. Nakar je tu brutalnost, kakršne na velikih ameriških mrežah nismo pričakovali. Trdih dialogov, dobesedno krvavih obračunov in splošnega občutka filmov noir smo bolj vajeni na kabelskih programih, kot sta HBO in Showtime. Nekdo pri Foxu si upa. (qt)



The Americans

FX, vohunska drama; 1 sezona

Špijonstvo iz hladne vojne upodabljajo odločno premalo. To vrzel zapolnita Američana, visokoprofilna nizika mreže FX. Spremljamo zakonski par Elizabeth (Keri Russell) in Phillipa, ki začetkom osemdesetih živita malomeščansko ameriško življenje z dvema otrokoma in službo v potovalni agenciji. A to je maska, kajti v resnici sta speča agenta sovjetske tajne službe KGB pod direktnim nadzorom moskovske vrhuške. No, serija se ne sprevrže v niz komajda povezanih primerov, od koder bi se naša 'junaka' vračala v varno bazo, temveč sta vpeta v daljšo kritično situacijo, ko je Ronald Reagan žrtev atentata in se ZDA ter SZ znajdeta na robu jedrskega spopada. FBI ve za ruske vohune na ameriških tleh, zato sta protagonista mnogokrat pod drobnogledom – jasno je, da imata za soseda prav zveznega agenta :). V skladu z novodob-



The Big Bang Theory

Kako je nizika o skupini odbitih dohtarjev znanosti postala kult, ki podira rekorde s hitrostjo LHCjevega trkalnika, je pravi paradoks. Četverica mladih fizikov in inženirja je namreč združek čudaških hobijev, ki te spravi do začudenega praskanja po glavi, med drugim z občasnim nakupom zbirateljskega časovnega stroja na Ebayu. A pristop deluje, kajti dlakocepno poznavanje Zvezdnih stez, WoWa in kvantne mehanike navdušuje občestvo po vsej obli.
Glavna junaka sta cimra Leonard, ki je relativno 'normalen' brihtnež, in Sheldon, ki kljub inteligenčnemu količniku 187 nima blage o medčloveških odnosih ter je presežek socialne okornosti. Zlasti v smislu prepoznavanja sarkazma. Njegovi poskusi družbene interakcije so legendarno zgrešeni, ekscentrična samovšečnost pa kolegom ni v uteho. Takisto čudaški, le socialno kompetentnejši je njegov cimer, ki se kljub hobitskim telesnim proporcem ne skriva v Sheldonovi bistveno večji senci. Nad njegovim geekovstvom je manj navdušena luštna soseda Penny, v katero se Leonard na začetku prve sezone takoj zaljubi. Lik dečve, ki ima obsežen arzenal sočnih komentarjev, je njemu všečna protiutež.



Osrednja zasedba se bohoti še z astrofizikom in Nasinim inženirjem. Prvi v podobi Indijca Raja konkretno nasrka, saj je v bližini deklet nezmožen izdaviti karkoli. Pri razvozlavanju jezika mu pomaga alkohol, a spogledovanje se ob srebanju jabolčnih martinijev ne konča najbolje. Tudi Howard, ki se ima za veščega ženskarja, naleti na več klofut kot mokrih češpljic. Garderoba iz sedemdesetih in frizura, ki spominja na Beatlese, ne pomagata. Njegov najbolj markanten dodatek je preglasna židovska mama, ki je nikoli ne vidimo, a je ne moremo preslišati, saj ima decibelsko nadmoč slavne Fran Drescher.
Situacijske komedije je več kot dovolj in sega od robotskih vojn med čudaško klapo ter njihovim zasovraženim prijateljem Kriepkejem do nagega posedanja v Howardovem avtu. Pogovori zavoljo Sheldona in Penny, ki jo upodablja Kaley Cuoco iz nizik Moja najstnica in Čarovnice, niso le bitka med visoko in povprečno inteligenco, temveč tudi med spoloma. Škoda za pretirano poparčkanje, ki se v zadnjih dveh sezonah le stopnjuje. Stvaritelja Velikih pokovcev, ki sta med drugim zaslužna za Dva moža in pol ter Družino za umret, poskušata kliše večno samskih geekov ovreči in svojim junakom spesniti romantični hepi end, kar pa izpade pocukrano. Pomanjkljivost je tudi upad kakovosti v zadnji sezoni, saj ustvarjalcem očitno zmanjkuje idej in se teme rade ponavljajo.
A kakorkoli, nizika je kljub hakeljcem blazno uspešna, o čemer govorita razvpita reklama za Superbowl in zagotovljeno financiranje do leta 2014. Kako bo šlo naprej, se še ne ve. Gledanost trenutne sezone, ki se približuje koncu, in volja investitorjev bosta odločala, koliko delov bo CBS še zakupil. (km)

no televizijo sta predstavljena realistično in sta v določenih potezah vse prej kot simpatična. Ona seksa za podatke, on nima zadržkov pri umorih in oba imata težave z dvojno naravo zadolžitve. To je zlasti problematično za Elizabeth, ki fura trdo kremeljsko linijo in jo Keri Russell naredi boleče pristno. Okej, serija ni ravno Le Carre, vendar gre za dober, razumno kompleksen izdelek, ki da veliko na zgodovinsko pravilne podrobnosti in je zaradi naše socialistične preteklosti Slovencu hitro privlačen. Upamo, da jo kmalu začno vrteti pri nas. Prva sezona teče. (sn)

Elementary

CBS, kriminalka; 1 sezona

Najbolj znano delo Sira Arthura Conana Doyla je bilo neštetokrat obdelano in njegova filmska adaptacija v podobi Roberta Downeyja kot Sherlocka je zagnala pravi val modernizacije. Temu vzoru so sledili ustvarjalci Elementaryja, ki so slovitega detektiva oplemenitili s kančkom novodobnosti. V središču serije je torej še ena sodobna inačica Holmesa – potetoviran, samovšečen ekscentrik, ki ima težave z odvisnostjo od heroina. Na tej točki se mu pridruži dr. Joan Watson, ki prevzame vlogo spremljevalke po okrevanju. Kleč nove holmesijade je ravno pretvorba zvestega spremljevalca v žensko, ki je pri občinstvu požela splošno odobravanje. Nič čudnega, saj je vlogo Watsonove prevzela Kill Billova antagonistka Lucy Liu.



Holmes in njegova osebna 'socialna delavka' se tako odpravljata raziskovat kraje zločina in reševat umore. Če pričakuješ kakovostno, mozeg masirajočo kriminalko, te bo nizika razočarala. Holmesovi miselni vzorci spominjajo na avtistično kolobocijo, zaradi česar reševanje umora poteka z vratolomno hitrostjo, ki bi običajnemu smrtniku skurila sinapse. A poanta nizike ni reševanje zločinov, marveč razumevanje Holmesa kot osebe. Elementary je zato priporočljiv predvsem za tiste, ki pogrešajo Housa, saj imata junaka poleg bolezenske nagnjenosti k reševanju ugank veliko skupnega. Pri tem izstopa destruktivna in egocentrična narava z obilico britanskega humorja – tokrat celo z otoškim naglasom! (km)

Revolution

NBC, znanstvena fantastika; 1 sezona

Telefoni, televizorji, internet, ulična osvetljava in celo navadni kavni avtomat so samoumevne dobrine sodobne postindustrijske dobe. A kaj se zgodi, če vse naenkrat crkne? S tem apokaliptičnim scenarijem se ukvarja Revolution, ki je nastal pod taktirko zadnje čase zelo razvpitega J. J. Abramsa.
Nizika se odvija v bivših ZDA petnajst let po padcu sodobne civilizacije, katere vodstvo so prevzele manjše gverilske skupine. Eno od večjih upravnih področij je Monroejeva republika, ki vlada z železno roko in kopiči lokalne zaloge orožja. Njihov vodja stremi po absolutni nadvladi, ki jo kani pridobiti z Benom Mathesonom. Ta po vsem sodeč pozna vzrok za globalni mrk in način, kako povrniti štrom. A Ben v prvi epizodi umre in soldatje provizorično vzamejo njegovega sina. Sestra Charlie, britanska dohtarca in bivši Googlov šef, ki si lasti skrivnosten obesek, se tako odpravijo poiskat edino osebo, ki jim lahko pomaga rešiti Benovega sina: strica Milesa. Slednjega upodablja Billy Burke, ki je odigral Bellinega tastarega v Somraku.



Serija ima vsega po malem: akcijo, dramo, romanco. Zgodbovno ni presežek, saj se kmalu po začetku razleze. Ne blesti niti glavna junakinja, ki je na več nivojih tečna in robotska. Pohvale vredne pa so izjemne lokacije, ki kažejo propadle relikvije človeške družbe. Stare železnice, avtomobili in druga tehnična krama dajo pristen občutek obstalega časa, ki spominja na černobilsko selo. Serija je jeseni šla na odmor, toda druga polovica se vrne s 25. marcem. (km)

The Boondocks

Adult swim, kung-fu črnščina; 3 sezone

Če uživate v plesanju polke pod kozolcem, ste proti britju češpelj in klejete z izrazom 'pismo', Boondocks ni za vas. Če pa ste se v mladih letih rolali ob Princu z Bel Aira in bi raje kot papirje prelagajoči, purana ožemajoči hlapec bili gangster s polnim avtom ritastih gazelic ter bazuko v hlačah, si jo le oglejte. Gre za eno najbolj spornih ameriških serij, ki je v borih treh sezonah z brezkompromisnim črnskim humorjem uspela razgaliti vsak čezlužniški kliše o rasizmu in postavila neformalni svetovni rekord v rabi besede nigga.
V središču sage sta črnska pokavca Huey in Riley, ki se z dedom priselita v poštirkano belsko predmestje, zgrajeno na ameriški hinavščini in zanikanju obstoja nestrpnosti do drugačnih. Kar se hitro spremeni. Car serije pa je nori družinski prijatelj Stric Ruckus, kot noč temna škilasta wampasta nakaza, ki zase sveto verjame, da je bel. *("Imam obratno bolezen kot Michael Jackson, ta pocasta rit!")* Črti vse, kar diši po drugih rasah. Avtorji na Kickstarterju že zbirajo zelence za snemanje celovečerca o njem.
Boondocksom se pozna, da so izšli iz stripa, saj so narisani izvrstno, v animejskem slogu, ki daje pretiranemu nasilju tarantinovski pečat. A ključni adut so hilariozne besedne bodice, ovite v kletvice iz geta in kulturne reference, ob katerih se ti od režanja izboči popek. Nipel na čokoladni ziziki so zvezde na čelu s Snoopom in Samuelom L. Jacksonom, ki je dobil celo stalen lik. Spuštwajne, črnc! (si)



OZ THE GREAT AND POWERFUL

Smeli projekt Sama Raimija – napraviti predzgodbo enemu najbolj ikonskih fantazijskih filmov vseh časov – je že med produkcijo vzbujal mešane občutke. Tudi na predstavitvah, kot je bila ona na Comic-Conu, ni žel pretiranega navdušenja. Po ogledu končane stvaritve pa lahko mirno zapišem, da je mož, ki nam je dal Evil Dead in Spider-Mana, svojo nalogo opravil izvrstno.

Mogočni Oz v podobi Jamesa Franca je cirkuški coprnik in slepar, ki razmišlja le, kako bi zaslužil in položil vsako čedno babo. Ko pa zleze v krilo napačni in posledično beži pred razjarjenim silakom, mu komajda uide z balonom. Vendar ubožca v naslednji minuti vsrka tornado in ga odvrže v neznano deželo. Tam ga najde čarovnica Teodora (Mila Kunis), ki je prepričana, da gre za silnega čarodeja, ki je prišel izpolnit prerokbo – premagal bo zlo in postal novi kralj vnovič združene dežele. Oz, ki ga premami obljuba prestola in gore zlata, radovoljno prevzame vlogo, čeprav se mu ne sanja, v kaj se je spustil. Še manj pa, kdo je v resnici sovražnik, ki grozi deželi.

Raimi malodane do kadra natančno sledi ponarodelemu filmskemu izvirniku iz leta 1939, vključno s črno-belim uvodom, ki se ob prihodu v čarobno deželo cinemaskopsko raztegne. Prav tako je povzeta kompletna scenografija, od rumeno tlakovane ceste do Smaragdnega mesta, le da nekdanjo narisano kuliso zamenja računalniška grafika. Hkrati pa se zgodba ne osredotoča le na glavnega junaka in njegovo iznajdljivost, ki več kot uspešno nadomesti nezmožnost čaranja, marveč se bolj posveti njegovemu odnosu do treh coprnic: Teodore, Glinde in Evanore. Prav tako izvemo o tragičnih posledicah njegovega zapeljevanja, ki Teodoro spremeni v zlobno veščo z zahoda.



Zapecati prvo babo, ki ti prekriža pot v neznani deželi, ima lahko usodne posledice. Slišiš, Oscar?!

Režiser v eni sami sceni na hitro opravi s pesmijo in plesom, ki sta bila neločljivi del Čarovnika iz Oza. Kar pa Dannyja Elfmana, ki je prispeval glasbo, ne ustavi, da se ne bi ves čas poigraval z variacijami znanih melodij, ki jih je nekdaj žvrgolela Judy Garland. Prav tako ne pozabi izrabiti vsake priložnosti, da ne bi z drobno referenco nakazal na prihodnje dogodke. Od tega, kako bo nastalo Strašilo, do tega, kaj je preplašilo strahopetnega leva. Nenadejana zvezda je punčka iz porcelana, ki s svojo ljubkostjo in srčnostjo ogreje srce še tako okorelemu ciniku.

Mogočni Oz je družinska pravljica v vseh pomenih besede. Verjetno res ne dosega čarobnosti izvirnika, a nikdar ne izpade ceneno in je dostojna predzgodba originalu iz 1937. Raimijevo finomehanično mojstrovanje kamere je v 3D le še bolj očitno, saj prostorski učinki niso bili tako dobro izrabljeni od Avatarja dalje. Gledati ga kakorkoli drugače bi bil greh. ***Quattro***

Oz je pričel na platnih izvajati svoje trike 7. marca.

THE PRINCESS AND THE PILOT

Devetindevetdesetminutni fantazijski animejski celovečerec, ki sodi med vojne romance, slika subtilen spopad v človeku, razcepljenem med hotenji in obveznostmi, s katerimi družba pritiska nanj. Globlje čustvene ravni animacije koreninijo v istoimenski knjižni predlogi izpod peresa Korokuja Inumure, ki sta ji dinamično podobo skrojila studia Madhouse in TMS Entertainment.
Amatsukami, ki je v sovražnih odnosih z deželo Levamme, skuša izvesti atentat na bodočo kraljico osovražene države, ki spodleti. Prestolonaslednik zato odredi, da jo z otoškega domovanja dostavijo na celino. Za samomorilski polet čez sovražnikov teritorij zadolžijo najboljšega pilota v levammski vojski Charlesa Karina. Dec je car med letalci, toda zaradi očetovega porekla je tarča psovk in fizičnih obračunov. Edini prostor, kjer se lahko dokaže in je zares svoboden, je nad oblaki v kabini letala. Iz tega razloga pristane na tvegano misijo in v avionskem dvosedu s princeso na krovu poskusi prebiti bojno linijo. Pri tem se ne spopada le s tiholazenjem, tehničnimi težavami in lebdečimi rušilci, ki ju hočejo sestreliti z neba, temveč s svojo preteklostjo, v katero je vpletena bodoča članica kraljevske družine.



Prelivanja krvi je malo, toda samurajski spopad za lovor najboljšemu letalcu, ki se zateka k drznim manevrom in sejanju krogel iz mitraljezov, je všečen.

Dediščina literarnega dela je močna, saj je kljub vojnemu ozadju bore malo akcije. Neprimerno več je tuhtanja in notranjega razglabljanja. Spopadi so razdeljeni na krajše etape, ki se hitro vrnejo v rutinsko letanje med vatastimi oblaki. A pomanjkanje dinamike ne pomeni, da je film dolgočasen. V samurajskem duhu daljnovzhodnega otoka nastopi namreč dilema, kaj postoriti, ko se hoče junakinja znebiti kastne dolžnosti. Lik plačanca pa ne sledi le vonju denarja, marveč ima plemenitejša načela, ki kljub zlorabam v otroštvu niso zakrnela. Res je le, da se scenarij številnih tem le dotakne, namesto da bi jih razvil. Po ogledu te bo nemara zamikalo prebrati izvirnik, saj osebam v animeju občasno zmanjka polnosti.
Za poznavalce velikookih risank bo konec manj zanimiv, saj je za japonske standarde dokaj klišejski. Je pa priporočljiv za tiste, ki so se nažrli standardiziranega zahodnega zaključka. No, bržda se bomo strinjali, da so pokrajine narisane lepo in z občutkom za detajle. Isto velja za računalniško animacijo krilatih prevoznih sredstev, ki ne bodejo v oči.
The Princess and the Pilot je zaokrožena celota, ki se ne posveča toliko cilju kot potovanju. Kajti takrat se odprejo vrata v dušo posameznika, ki razkrijejo njegovo preteklost, sedanjost in prihodnost. ***Kimoko***
Vojna drama je izšla na japonskih DVDjih in blu-rayih, ki jih je moč predvajati pri nas. Prvi ima še angleške podnapise, dočim jih drugi ne navaja.

THE TIBETAN DOG

Risani celovečerec o ponosnem tibetanskem mastifu je multikulturni proizvod. Animacijo z originalno mandarinsko sinhronizacijo so namreč izpeljali pod taktirko veterana Masayukija Kojime, kitajskega filmskega vplivneža CFGCja in japonskega studia Madhouse.
Pripoved se začne v prostranosti tibetanskih pašnikov ob prelomu 20. stoletja. Sredi slikovite pokrajine spoznamo desetletnega Tenzinga, ki se po materini smrti odpravi k odtujenemu očetu. A v samoto ga pahnejo breme tujega okolja in običajev, nedostopnost starša, katerega krivi za rano smrt majke, in njegova meščanska vzgoja, zaradi katere je posmeh vrstnikov. Tedaj pride v visokogorsko skupnost zlat tibetanski mastif. Tenzing najde v psu, ki ga poimenuje Doogee Yongzhi, vzornika in učitelja, ki mu pokaže, kako se prilagoditi novi okolici in se postaviti zase. No, mastif ne seje le pozitivnih čustev, marveč postane za lokalne nepridiprave krivec za pomor živine in ljudi. Med njimi se znajde tudi šefov brat ...



Pasji ravs ne razkazuje le moči bikastih mastifov, marveč lepoto okolice in tekoče animacije.

Ob animeju, ki temelji na klasični kitajski fabuli, se bodo imeli fino mlajši in starejši. Tamali se bodo radovali fantka z izjemnim psom, dočim se bodo odrasli nacejali moralnih podukov, ki veljajo tudi za sodobno družbo. Nekatere težave modernih familij poosebljajo celo določeni liki. Tako je oče utelešenje spora med poklicem in družino, mlada zdravnica je glas čustvene dovzetnosti in razuma, stara bakica v podobi vraževerja prikazuje togost tradicije, razbojniki pa so inkarnacija pohlepa materialnega sveta. Takisto simboličen je iztek. Vaščani in štirinožni junaki se morajo namreč soočiti z nadnaravnimi silami, ki so združek vseh nelogičnih in negativnih čustev.



Najti kolege ni lahka reč. A unikatni pes in gobezdavi froc iz bližnje jurte olajšata prenekatero skrb.

Tibetanski pes se ne more ravno primerjati z Ghiblijevimi dolgometražnimi uspešnicami. Je pa zavoljo izrazite sporočilnosti, kakovostne animacije in čutne glasbe vreden ogleda. ***Kimoko***
Sprehod s tibetanskim psom je možen po regijsko nezaščitenem kitajskem blu-rayu, ki ima mandarinsko sinhronizacijo in angleške podnapise.

FROM UP ON POPPY HILL

Do zdaj smo menda zmenjeni, da japonske risanke, animeji, še zdaleč niso le za otroke. Niti niso počez nafilane s čudaškimi bitji, eksplozijami in samuraji. Takim stereotipom se ne podrejajo mnogi avtorji, še najmanj tokijski Studio Ghibli, kjer so nastale klasike, kot so Spirited Away, Mononoke, Totoro, Arrietty in tako dalje. Med njihove boljše izdelke se uvršča tudi From Up on Poppy Hill, posnet po istoimenski mangi iz osemdesetih, ki so ga na dan izida tega Jokerja začeli vrteti v ameriških kinih. Ta inačica se ponaša s sinhronizacijo, pri kateri sta sodelovali Gillian Anderson in Jamie Lee Curtis.



Vedno znova občudujem sposobnost Ghiblijevih animatorjev, da ustvarijo priljudne, življenjske like. Levo je junakinja Umi, desno njen snubec Shun.

Toda z izvirnimi glasovi ni celovečerec nič slabši. Morda je celo primernejši, saj je kraj dogajanja realna Japonska brez trohice pravljičnih primesi. Smo leta 1964 in v obmorskem mestecu blizu Tokia dekle Umi hodi v srednjo šolo, pomaga v zasebnem internatu ter pogreša umrlega očeta. Ker mu vsak dan na drog dvigne mornariške zastavice, pade v oko mladeniču Shunu. A vzcvetela ljubezen naleti na solnato zemljo, saj je trde okoliščine ne dopuščajo.
No, zgodba ne zavije v tragiko, marveč med spogledovanjem z melodramo obdrži simpatičen optimizem, značilen za Ghibli. (Režiral je Goro Miyazaki, sin velikega fotra Hayaa.) Deležni smo tako solz kot poguma in smeha, zgodba mladih zaljubljencev pa je postavljena pred širše ozadje države, razcepljene med varovanje tradicije in željo po novih časih. Eksplozivne akcije ni, klanja še manj, saj gre za dramo. Kdo bo rekel, da za nekam 'babjo'. A simpatični liki, luštno sosledje dogodkov, ki vključujejo hecno čiščenje usranega fantovskega brloga na kampusu, čudovit soundtrack in izredna animacija, polna subtilnosti, zaokrožijo še en topel, umetniški, zmagovit Ghiblijev izdelek. Tak, ki je namenjen predvsem odraslim. V duši, ne le v telesu. ***Sneti***
Pogled z makovega griča je moč ujeti na japonskem blu-rayu, ki je nezaščiten in ima večjezične podnapise. Lahko pa počakaš na inačico z novim sinhrom.



Delovna Umi biva v zasebnem internatu, hodi v šolo in streže gostjam, ki mejijo na prijateljice. Prijetno je opazovati starojaponsko kulturnost.

Turbo Regrat Deluxe

LordFebo se vsak mesec za eno uro prežarči poldrugo desetletje v preteklost, v čas, ko so bili herci in bajti zgolj mega, ko so nam slike risali curki elektronov v vakuumski tubi, ko lancia delta integrale še ni bila oldtimer in ko je bil Quattro še maneken.



Kar 160 opisov domišljijske igre Turbo Regrat Deluxe je prišlo v naš kaslc, ko smo februarja objavili literarni natečaj. Najbolj se nam je dopadel tisti izpod peresa Borisa Sambolca. V njegovem videnju je šlo za panslovensko dirkačino s trabanti in yugoti, za nagrado pa je dobil najhujši procesor pentium II. Kasneje je človeček postal tudi Jokerjev občasni sodelavec. Bi bil že čas, da nekaj podobnega poudejanjimo!

Le dvakrat smo na naslovnici objavili predstavnika kremastega moštva in prvič se je to zgodilo marca 1998, ko je vijolično obličje Jokerja krasil oranžni Quattro Qyu v Qimonu. Število zmenkov se mu je tistebodi početverilo in prav je tako.

Prelistanje 56. brojke ne prikliče veliko solz nostalgije, saj kakšnih posebnih legend tedi nismo opisali. Eno najvišjih ocen, 87, je dobil paintball, ne računalniška, marveč terenska igra. JCT se je pomeril s profiji in bil na koncu dneva tak, kot da bi padel v kanto jupola. Kar pravzaprav tudi je. Ampak zabava je bila kljub odsotnosti rocket jumpa boljša od spletne Kvake. Predvsem pa je frag bolj bolel.

A ker računalničar ne more vsak mesec v naravo, se mora za družabne igre ozreti po internetu. V ta namen smo takrat napisal kar 12-stranski (!) članek, kjer smo modrovali o nastavitvah, porajajočih se servisih in priporočljivih igrah. Vendarle je treba vedeti, da leta 1998 net le ni bil tako samoumeven kot danes in multiplayer je bil precej bolj problematičen ter nevsakdanji. Takrat recimo še ni bilo Googla. Za iskanje

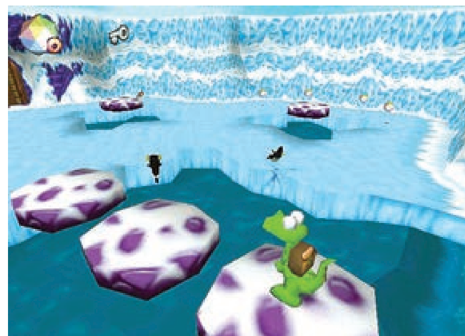


nam je rabil Yahoo, digitalne zemljevide in enciklopedijo pa smo lahko kupili edinole na ploščku v obliki Microsoftove Encarte.

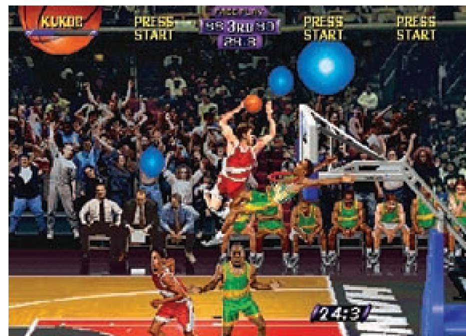
Vseeno je Joker 56 vseboval dve kultnosti. Prvi je bil opis namišljene igre Turbo Regrat Deluxe, ki je bil plod našega literarnega natečaja, drugi pa testis voodooja 2. 3dfxov čip, ki je spočel 3D revolucijo, je namreč dobil še bolj zmagovalnega naslednika, ki je celo omogočal navezo dveh kartic za še večjo moč. Kakšne konzole neki, PC je bil tedaj brezkompromisno najjača gejming mašina na Balkanu. In širše!



Pred petnajstimi leti smo bili prepričani, da bodo v prihodnosti vse igre filmane, torej holivudsko posnete. Takrat so bili namreč tako imenovani interaktivni filmi zelo popularna zvrst. Šlo je za pustolovščine, v katerih so bili živi igralci nalepljeni na računalniška ozadja. Taka je bila tudi puzlarica Black Dahlia (88).



Računalnik je bil bog i batina, ampak vseeno ni imel nič podobnega Mariu 64. EA se s tem ni mogel sprijazniti, zato je izdal luškanega Croca (78), v katerem smo vodili krokodiljega skokca. Čeprav se je igra nadvoumno zgledovala po Nintendovi tituli, ji je spodletelo v igralnosti, zato se med legende Croc ni vpisal.



PC ima eno celo košarko, včasih pa je bilo tega dosti več, med ostalim tudi arkadnih izvedenk. Tole je NBA Hangtime (70), ki resda imela nekaj hib, a je nudila odlično in predvsem takojšnjo zabavnost za vsakogar. Za vzdušje so skrbeli hip-hoparski ritmi, zlasti pa se je kucanje izkazalo v družbi.



Za tiste, ki so iskali večji strateški izziv, kot so ga ponujali akcijski kloni Command & Conquera in Warcrafta, je bil Dark Omen (76) pravi balzam. To nadaljevanje špila Shadow of the Horned Rat se je vsebinsko napajalo iz sveta Warhammer, šlo pa je za realnočasovno strategijo, kjer so štele formacije in teren.



Street Fighter Alpha je upravičeno dobil 85. Opisali smo ga za PC, ki je tradicionalno nezaložen s pretepačinami, vseboval je stilizirano animejsko grafiko in imel luštne tepežkarske mehanike, med drugim učinkovite protiudarce. Še danes je fin. Preizkusiš ga lahko tudi v emulatorjih, kot je Kawaks.



Ena vidnejših in zanimivejših od strani gledanih akcijskih avantur je bila Oddworld: Abe's Oddysee (86). V njej smo igrali sužnja Aba, ki se odloči zbežati iz fabrike mesa in osvoboditi sotrpine. Terjala je prstnične in možganske spretnosti ter začela odmevno serijo. Ravno delajo na rimejku New N' Tasty.

236

KIS	ZAVZEMANJE ZA SPREMEMBO ČESA	MARKO LETONJA	RUSKI VIOLINIST (DAVID)	STRNJEN SADNI SOK, ZDRIZ	JOKER	BES, JEZA	PODOBA, FIGURA	OBRANA MAŠČOBA S ČREVESJA ŽIVALI	FR. PLEMIŠKI NASLOV

NAŠE MESTO OB REKI DRAVI

ROJ. KRAJ ANTONA MARTINA SLOMŠKA

NAŠE KNEŽJE MESTO

VODNA ŽIVAL S ŠKRGAMI (M)AJ

ELDA VILER

OSNOVNO SLADILO

EKSPLOZIV

STAROGR. PESNIK

PALICA ZA ČIŠČENJE PLUGA, RATKA

ROMANA KRAJNČAN

REKA V NEMČIJI

EVA BOTO

MUSLIM. Ž. HALJA

IGRALEC NEESON

... IN HERCEGOVINA

IT. ANTIČNO PLEME

NEMŠKI TEOLOG

▷

▷

RAZSODNIK

MANJŠI RAVEN SVET

STAR SLOVAN

DIVJI KOZEL

NEPROFESIONALEC

DIRKAČ STANOVNIK

VNETJE NOSNE SLUZNICE

DALJŠE ČASOVNO OBDOBJE

ČELADA

PREDSEDNIK ČEŠKE (MILOŠ)

PIZZA

ŠPORTNA, TOVARNIŠKA DVORANA

BORUT VESELKO

LIJAK, LIV

avtor JANEZ KORENT	NOJU PODOBEN AVSTRALSKI PTIČ	KRAJ NA OTOKU PAGU	BOGOVI V NORD. MITOLOGIJI	NEKD. ŠVIC. ALP. SMUČARKA (SONJA)	POČELO DAOIZMA	SMUČARKA PRETNAR

NAŠA OPERNA PEVKA (CVETKA)

DRŽAVA V V. ANTILIH

SLAVKO AVSENIK

VOLOVSKA ANTILOPA

MEJNA KOLIČINA

LOU REED

STROKOVNJAK V MUZEJU

ASTRONAVT

UŽITNA MORSKA RIBA, PODLANICA

ENOTNA SLUŽBENA OBLEKA

ROBERT ALTMAN

Dobitniki Terminatorjev na modr'-žarek so: Tomaž Bradeško iz Selce, Sašo Slavičič iz Ljubljane, Jure Perme iz Trbovelj, Andraž Polak iz Ljubljane in Roman Miklič iz Kranja. Rešitev je bila: KIBORG.

Izžrebana reševalca kražke, ki dobita lepi igrici: Boštjan Grobljar iz Trbovelj (NFS) in Matej Kovačič iz Črne na Koroškem (Gran Turismo 5). Rešitev je bila: X KRILO PROTI KRAVATNEMU VOJŠČAKU

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in rešitev kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni spletni strani *joker.si*. Kražkine nagrade so novi Bioshocki!

NEZEMLJANOV KVIZNIK



Igralci imamo z obiskovalci iz vesolja od nekdaj problematičen odnos. Smo mar mi krivi, če nas hočejo vselej upepeliti s plazmatskimi bljuvalniki, nas zasužnjiti ali nam z analnimi sondami pomagati do boljše prebave? Morda bi bilo drugače, če bi jim usodnega leta 1978 v Space Invaderjih nastavili drugo ritnico, ups, lice, namesto da smo jih ob adrenalin stopnjujočih zvokih pokali kot milne mehurčke. Japonci celo tako zelo, da je na otoku prišlo do začasnega pomanjkanja kovancev za sto jenov, ki jih je rulja navdušeno zadegovala v avtomate. (Beri anale v Jokerju 192!)

Od takrat smo z zlobnojeznimi nezemljani na bojni nogi in nič ne kaže, da se bo stanje izboljšalo. Dokaz temu so sveže streljanke Crysis 3, Dead Space 3 in Aliens: Colonial Marines, kjer za izvenzemljske tujke ni milosti. Med srečne izžrebance bomo v radodarnem sodelovanju s štacuno Igabiba porazdelili več izvodov omenjenih titul za PS3 in xbox 360, dočim boste pecejaši prejeli tolažilne majice. Odgovorite na spodnja vprašanja in rešitev najkasneje do 7. aprila oddajte skozi vmesnik na Joker.si. Ob tem si v danke stlačite čimveč plute. Za vsak slučaj.

1. Kakšen vzdevek ima lik iz Crysisa 1?



k) Psycho
g) Nomad
v) Metro
o) Prophet



2. Kako se imenuje svet iz prvih dveh filmskih Alienov, ki rabi kot eno od prizorišč v novem špilu?



e) LT-343
f) Kamino
h) Fiorina 161
n) LV-426

3. Inženirja Isaaca Clarka v grozljivki Dead Space oblegajo kvazinesmrtni ...



u) Necromorphi
y) Turiani
m) Protossi
d) Covenanti

4. Crysis 3 se odvija 24 let po dogodkih iz dvojke. Piše se godina ...



r) 2013
w) 2024
s) 2047
q) 2065

5. Aliena je režiral Ridley Scott, Aliens James Cameron. Kdo je sedel za kamero tretjega dela?



p) valjda spet Ridley
k) David Fincher
i) brat Tony Scott
z) David Cronenberg

6. Na kateri starinski konzoli so se najprej uradno pojavili Space Invaderji?

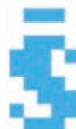


r) odyssey
o) atari 2600
c) intellivision
j) channel F



OSIROMAŠENA RESNIČNOST





Številke na zaslonu so vztrajno naraščale. Petnajst minut pred pričetkom tekmovanja sta se v sistem vključili že dve milijardi odjemalcev. Do štarta jih bo gotovo še enkrat toliko. Kako tudi ne, ko pa jim bodo ponudili nekaj povsem neverjetnega! Na različne konce mesta bodo razpostavili tekmovalce, ki bodo do studia morali priti v pravi resničnosti! Brez povezave v splet! Brez informacij, ki dopolnjujejo prazni svet in opozarjajo na nevarnosti ter pomembnosti. Dobesedno jim bodo odrezali eno čutilo in jih osiromašili za znanje, ki ga nimajo v glavah. S pritiskom na gumb bodo postali ljudje izpred skoraj stotih let. Tisti, ki še niso poznali obogatene, prave realnosti.
Režiser se je ozrl po kontrolni sobi in preveril, ali delujejo vsi troti, samodejne leteče kamere, ki bodo spremljale tekmovalce. Nato je poslal signal črnim kombijem po mestu, naj tekmovalcem snamejo preveze in jih spustijo na prosto.

* * *

Slepo je tekel po ulici in skušal ugotoviti, ali razpozna zgradbe. Table na uličnih vogalih so bile tako obledele, da z njih ni mogel razbrati skoraj nič. Sence so padale pravokotno na njegovo smer in ker je bilo le malo po poldnevu, je to pomenilo, da teče na zahod. Ali morda vzhod? V mislih si je predstavljal vetrnico, ki bi morala biti v spodnjem desnem kotu vidnega polja. Kako že stojijo črke?
Potem mu je v ušesih zaprasketal glas, ki ga je tako pogrešal.
"Čez petinsedemdeset metrov zavij levo."
To vendar ni mogoče! Rekli so, da vsadek ne bo deloval. Da bo le pošiljal sliko v neposredni prenos, prejemal pa ničesar. So morda za hip motilne naprave odpovedale? NI važno, le naprej. Priložnost mora izkoristiti.
Pritekel je do križišča in se pognal na levo.
"Čez petdeset metrov zavij desno."
Oh, sladki, sladki glas. Ne le navigacija, zdelo se mu je, da so se pričeli pojavljati megleni obrisi prave res-ničnosti. Da je okolica spet postajala domača.
"Levo in potem še enkrat levo."
Pospešil je tempo, zdaj ko je njegov elektronski čut prevzel pobudo. Preskočil je nizko ograjo ...
Za katero pa ni bilo več tal.
Trot s kamero je pribrenčal na prizorišče nezgode. Truplo, razmetano kot punčka iz cunj, je ležalo v mlaki krvi. Kamera se je še približala. Slišati je bilo drobni glasek: "Preračunavam. Na primernem mestu polkrožno obrni."

* * *

Sonce jo je neusmiljeno žgalo. Kaj bi dala za požirek energijske pijače! Brala je, da so nekoč ob podobnih tekmovanjih udeležence spremljale trume gledalcev. Da so jim ponujali pijačo, jih spodbujali. Danes so ulice opustele. Vsi spremljajo prenos, projiciran direktno na njihove mrežnice skozi kamere tekmovalcev in letečih trotov, ki so ponujali dodatne zorne kote. Vsak je bil sam svoj režiser. Nekoč so poznali trgovine, kjer si pijačo kupil, pa gostilne, kjer so se ljudje družili in baje spremljali podobna tekmovanja. Danes pa ...
Ko bi kje našla vsaj vodo!
Ob tej misli se je kar stresla. Voda vendar ni za pitje! Ne moreš piti nečesa, s čimer odstranjuješ umazanijo s telesa! Sonce ji je moralo udariti v glavo. Ena pločevinka, to je vse, kar potrebuje. Potem bo vse laže.
Nato jo je zagledala. Smejala se ji je z zadnje police avtomobila, parkiranega ob pločniku. Lepa modra plastenka, na kateri je bil narisan zadovoljen pingvin. Pograbila je za kljuko na vratih. Bila so odklenjena. Oklenila se je plastenke, jo mrzlično odprla in začela poželjivo goltati sladkasto tekočino. Bila je gostejša od običajnih napitkov za gašenje žeje, a prijetnega okusa in ni je motilo, da je bila skorajda vroča od kuhanja v notranjosti avtomobila. Ni prenehala, dokler ji po grlu ni steklo vseh pet decilitrov.
Opogumljena se je odpravila naprej. A ni minila niti ura, ko jo je pričel boleti želodec, pogled pa je postajal vse bolj meglen. Sprva je to pripisovala soncu in utrujenosti, sploh ko se je morala nasloniti na steno, ker se ji je pričelo vrteti. Potem pa je pričela bruhati.
Vsa zaripla se je sesedla ob steno. V glavi ji je razbijalo. Skušala se je pobrati, a se je le zvrnila po tleh. Telo so ji začeli stresati krči. Zadnja stvar, ki jo je slišala, je bilo brenčanje trota, ki je odletel stran.
Robotek se je vrnil k avtu in kamero usmeril na prazno plastenko. Pod nasmejanim pingvinom je v zelo drobnem tisku pisalo: 'HLADILNA TEKOČINA. SESTAVA: 50 % etilen glikol.'

* * *

Treba je biti pripravljen na vse. Tako se je glasil njegov moto. Vedel je, kaj ga čaka, zato si je že teden pred tekmovanjem natisnil karto mesta in študiral trase, ki ga bodo pripeljale do studia. Znanci so ga zafrkavali, ker se je zanašal na starodobno tehnologijo. Bil je eden redkih posameznikov, ki so imeli tiskalnik. Hej, nihče ni rekel, da ne moreš podatkov s sabo nesti na papirju! K vragu interaktivnost, ki izgine, ko se ti izprazni baterija. Že res, da se to zgodi morda dvakrat na leto, a ponavadi v najbolj neprimernem trenutku. Črke in risbe na papirju ne izputijo.
Poskusili so ga obtožiti goljufanja, a po mrzličnem brskanju po pravilniku niso našli postavke, s katero bi mu material lahko odvzeli. Navsezadnje je imel pred očmi enako sliko kot ostali. Nihče od ustvarjalcev ni niti pomislil, da je moč do podatkov priti na drugačen način. Po drugi strani pa so poskrbeli, da je dobil najbolj zajebano traso od vseh tekmovalcev. Ko se je uspel orientirati, je ugotovil, da bo njegova pot vsaj dvakrat daljša.
Tudi prav.
Ko je določil, kje je, si je vzel še deset minut. S svinčnikom, ki ga je kupila še njegova mama, je na karto narisal debelo črto, ki ji bo sledil. Primerjal jo je z zračnim posnetkom in si tako zakoličil orientacijske točke. Odvil je pokrov čutare in si privoščil pošten požirek, nato pa smelo zakorakal proti cilju.
Vendarle se je kmalu zavedel, da je zavil s predvidene poti. Iz nahrbtnika je potegnil šop papirjev in pričel ugotavljati, kako in kam. Prvič je še šlo. Ko je zataval tretjič, ga je pričela grabiti panika. Kolikor poti ima za opraviti, si ne sme več privoščiti ustavljanja. Korakal je naprej in besno brskal po papirjih. Potem pa – odrešitev! Dospel je k tračnicam. Po karti sodeč jim je moral samo slediti vse do centra, pa bo prišel praktično pred studio. Kaj pa, če je izgubil preveč časa? Stekel je.
Od napora mu je pričelo razbijati v ušesih. A ni se oziral na to. Naprej, le naprej! Bobnenje je postajalo vse glasnejše. Nakar je zaslišal oglušujočo trobljo. Ozrl se je čez ramo in otrpnil. Vlak! A kako, saj je imel vozni red! Preden je lahko odskočil, ga je štiristotonska kompozicija zadela z dvesto kilometri na uro. Nikoli mu ni prišlo na misel, da tovornih vlakov ni na voznem redu.

* * *

Luči studia so svetile v vrata, ki so ostala trmasto zaprta. Voditelj je z gosti neprizadeto komentiral usodo nesrečnikov, ki so spektakularno odstopili. Nekateri so menili, da je pošiljanje namerno zavajajočih informacij v vsadke za obogateno resničnost goljufanje s strani prireditelja. Spet drugi so menili, da je vse v duhu tekmovanja, saj je bistvo preizkušnje v tem, da se udeležencem pravo, informacij polno resničnost odvzame. Podatkov itak ne bi smeli uporabljati. Vsi so si bili enotni, da tovrstne nezgode bistveno pripomorejo k pestrosti in bi morale postati stalnica.
Tudi v režiji so bili zadovoljni. Več mesecev dela je šlo v to, da so vsakega tekmovalca natanko preučili in lahko predvideli njegove korake. Vlak je bil višek improvizacije enega od asistentov, ki je pod nujno naročil žerjav za panoramsko kamero. In antifriz! Ni lahko najti okusne, a strupene tekočine. Nekdo bo zagotovo napredoval. Škoda, da niso mogli izrabiti še kake pasti. Preostala osmerica je namreč sčasoma obupano obsedela sredi ulice, z rokami čez oči, ker praznine preprosto ni prenesla. Le eden je še bil aktiven, a je očitno hodil po temnem hodniku ali kanalizaciji, saj je bila slika z implanta neprepoznavna, lokacijski čip pa ni več deloval.
Toliko bolje, je zadovoljno pomislil režiser. Naslednjič bomo nagrado podvojili in upravičeno oglaševali, da gre za največji preizkus človekovih zmožnosti vseh časov.
Nato pa so se odprla vrata. V soj žarometov je zakorakal mož srednjih let in zadovoljno sedel na prazen stol ob voditelju.
"Imamo zmagovalca! Povejte, kako ste uspeli premagati tolikšen izziv?"
Mož se je nasmehnil,
"Nič lažjega. Namesto mene je gledal nekdo drug. Nekdo, ki so ga kamere prezrle."
V odgovor na nejeverni voditeljev pogled se je obrnil proti vratom in požvižgal. K njemu je pritekel zlati prinašalec.

Quattro


KAJ JE ZDAJ TO? KJE SEM SPLOH? ZAHTEVAM POJASNILO!


SMRTNIK, POZOR!!! TO JE ONOSTRANSTVO!
KAAJ? ALI SEM SE STEGNIL? SPLOH NISEM OPAZIL.


SEVEDA. KO SE ZGODI, VEČINA NE OPAZI...
HA HA! KONČNO! ŽIVLJENJE MI JE ŠLO, TAKO ALI TAKO NA ŽIVCE. KJE SO ZDAJ NEBEŠKE DEVICE? TUDI HARFO IN PERUTNIČKE BOM ŠE RABIL.
POČASI, POČASI.


TUKAJ V ONOSTRANSTVU VELJAJO DOLOČENA PRAVILA.
KAKŠNA PRAVILA?! ČISTO SEM ŠOKIRAN.
O TVOJI USODI BODO ZDAJ ODLOČALI DUHOVI TISTIH, S KATERIMI SI IMEL OPRAVKA, DOKLER SI BIL ŠE ŽIV. Z GLASOVANJEM, SEVEDA.


KAJ? TO SE PA RES NE SLIŠI SMOTRNO IN PRAVIČNO!
JAZ PRAVIM, V OGNJENO JEZERO Z NJIM.
OH!


NAJ SE CVRE, GNIDA MALA. CELO ŽIVLJENJE JE DELAL SAMO SRANJE.
KDO? JAZ? JAZ PA ŽE NE! TAKO SEM UŽALJEN!
KAJ PA TI PRAVIŠ?
P.B. 2013


HMM, NE VEM. RES JE BIL ZLOBEN DO OBISTI, ODKAR POMNIM, PA VENDAR...
ODLOČI SE ŽE, KAJ MEČKAŠ.
KRUTEŽA!!!


ALI VENDAR NE VIDITA, KAKO TRPIM? MISLIM, TOČNO ZDAJLE? UH, TAKO SE SLABO POČUTIM! PRAV, PRIZNAM! ŽAL MI JE, DA SE ZDAJLE TAKO SLABO POČUTIM! IZ VSEGA SRCA SE KESAM, DA MI JE ZDAJLE TAKO HUDO IN NEPRIJETNO ZARADI VAJU!!! ALI MOJE ISKRENO KESANJE V ONOSTRANSTVU VENDAR NIMA NOBENE VELJAVE?!?


OH, NE, OGNJENO JEZERO! HURA, REŠITEV V ZADNJEM TRENUTKU!
BRC
NE VESELI SE PREHITRO. JAZ SAMO SKRBIM, DA JE VSE PO PROTOKOLU. TAKI, KOT TI, GRESTE NAMREČ...
...PRED OGNJENIM JEZEROM ZA NEKAJ ČASA ŠE V JEZERO ŽVEPLENE KISLINE.



NI NO KUNI
WRATH OF THE WHITE WITCH
Joker


CRYSIS 3
Joker